

Emilio G. Matsetes

# Sad Frog III

## Battaglia per la colonia



& co. Books

Per questo terzo racconto gioco della serie di Sad Frog devo ringraziare particolarmente chi mi ha dato ispirazione e cioè Marianna Gallo, Nicole Vallet, Guillaume Vallet primariamente. Non posso però dimenticare i professori e la mia famiglia che mi hanno dato gli strumenti per migliorare. Chi in assoluto mi ha dato di più sono stati: Senofonte, Marco Tullio Cicerone, Publio Virgilio Marone, Dante Alighieri, Giovanni Boccaccio, Jules Verne, Emilio Salgari, Joe Dever e Raffaele Aquilone.

---

Se i libri di Sad Frog ti piacciono e vuoi essere sempre informato su di essi e sulle altre novità g & co visita il sito <http://egm-official.blogspot.com>



Copyright © 2008 Alessandro Mazza – Alcuni Diritti Riservati – Quest'opera è rilasciata ai termini della licenza Creative Commons Attribuzione-Non Commerciale – Condividi allo stesso modo 2.5 Italia (<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/2.5/it/> )

EMILIO G. MATSETES

Sad Frog III  
Battaglia per la colonia

## Prefazione

*Questo breve racconto gioco ha avuto una storia alquanto travagliata ed è stato scritto in modo molto particolare, perciò ho deciso di inserire questa breve prefazione per spiegare cosa è stato compiuto e perché.*

*Avevo già iniziato a scrivere questo racconto due anni fa, a settembre 2009, e ne avevo già terminato la stesura un anno fa, ma ho finito con un anno di ritardo. Infatti, per esigenze informatiche, uso un hard disk esterno per contenere tutti i miei file ed è stato questo a tradirmi: una volta che Sad Frog III era stato ultimato e doveva solo essere stampato, l'hard disk esterno è caduto per terra mentre era acceso, rendendo impossibile recuperare i file. Così ho perso l'unica copia di Sad Frog III, appena terminata, ed ho dovuto anche correggere nuovamente Sad Frog II (fortunatamente salvatosi dalla calamità). La sorte benigna mi è stata prossima nell'avversità, infatti possedevo ancora tutto lo schema originale dei paragrafi su carta ed anche un numero considerevole di paragrafi (circa 1/3 del totale). Ho potuto quindi trascrivere quei paragrafi nella nuova stesura, ma ho dovuto riscrivere gli altri quasi da capo. Così facendo mi sono accorto di aver cambiato il mio stile di scrittura, ma ho deciso di mantenere i paragrafi originali più vicini possibile alla prima scrittura. Si è creato così uno iato tra i vecchi paragrafi ed i nuovi, cosa che si potrà notare con un poco di attenzione. Ho totalmente riscritto l'introduzione all'avventura (l'originale può essere comunque trovato sul blog) ed ho anche dovuto scegliere nuovamente l'impaginazione, ma ora tutto è completato. Vi auguro dunque buona lettura e non abbiate se il racconto non vi piacerà.*

*Il racconto è stato controllato varie volte, ma se trovate ancora degli errori abbiate la bontà di comunicarli all'indirizzo del sito G & co. <http://egm-official.blogspot.com> .*

## Tabella degli oggetti trovati

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M
N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z
AA	AB	AC	AD	AE	AF	AG	AH	AI	AJ	AK	AL	AM



**PUNTI SAZIETA'**

10

**D.B.**



100

**PUNTI FELICITA'**



10

**NOTE:**

## Regole del gioco

Questo è un racconto gioco in cui tu deciderai quello che accadrà. Dopo aver letto le poche e semplici regole, dirigi la tua attenzione (se non hai avuto l'occasione di leggere i precedenti racconti di Sad Frog) al riassunto degli scorsi episodi e, quindi, all'introduzione

di questo racconto. Quest'ultima ti manderà ad un paragrafo, dove vedrai che ti verranno proposte diverse opzioni per continuare la tua storia, che ti manderanno a paragrafi diversi. A seconda delle tue scelte, ti verrà detto di proseguire ad un paragrafo piuttosto che ad un altro. Quando finisci la storia se non è andata come volevi, o sei curioso di sapere in quali altri modi poteva finire, torna al paragrafo iniziale e ricomincia da capo facendo altre scelte, potrebbe essere davvero interessante e divertente!

### **Regole della tabella degli oggetti trovati**

Durante la storia potrai trovare degli oggetti, degli indizi o delle notizie che ti verranno anche indicati con una lettera o un insieme di due lettere. Ti dirò allora di barrare la casella corrispondente nella tabella degli oggetti trovati, così ti ricorderai facilmente di ciò che hai. Non ti preoccupare se alcune caselle non saranno barrate: potrebbero essere oggetti delle scorse avventure o potrebbero non trovarsi in questo racconto.

**ATTENZIONE: SE HAI LETTO LE SCORSE AVVENTURE  
RICORDA DI SEGNARE GLI OGGETTI CHE HAI TROVATO  
SULLA NUOVA TABELLA; TI POTRANNO SERVIRE!**

### **Regole per sazietà, D.B. e felicità**

Avrai certamente notato che oltre alle note ed alla tabella degli indizi appaiono tre caselle accompagnate da dei disegni e da tre parole: sazietà, D.B. e felicità. Tu, come ogni persona, hai bisogno principalmente di tre cose: di soddisfare i tuoi bisogni primari (mangiare e bere principalmente), di soldi e di essere almeno un po' felice. Questi tre bisogni sono gli stessi di Sad Frog: essere sazio, avere dei soldi (i D.B.) per poter soddisfare le sue esigenze ed essere felice. Stai bene attento che questi indicatori siano sempre positivi perché un guerriero spaziale può anche avere una pistola laser, ma se ha fame ed è indebolito dalla sete non riesce a combattere nemmeno una lumaca. Sad Frog (e quindi tu) al momento della partenza ha quasi fame ed è molto triste, ma almeno ha 100 D.B. con i quali potrà risollevarsi un poco.

### **Riassunto delle puntate precedenti**

(se le hai lette salta questo riassunto, non ti preoccupare non mi arrabbio se lo fai ==)

Tu impersoni Sad Frog che è orfano da quando i suoi genitori sono stati uccisi da un esercito inviato dalla perfida dittatrice Du' Buste. Naturalmente sei tremendamente arrabbiato con lei per questo e hai giurato di vendicarti di tutto il male che ti ha fatto. Dopo qualche anno di addestramento sei finalmente riuscito ad essere forte abbastanza per affrontare dei nemici. Nella prima avventura, dopo essere riuscito ad approdare alla nave nemica dove si trovava Du' Buste, hai avuto la possibilità di confrontarti con lei e magari anche di ucciderla distruggendo la sua astronave. Nella seconda avventura, invece, scopri con amarezza che Du' Buste in realtà è ancora viva ed avevi ucciso solo un suo clone. La tecnologia degli scudi antiproiettile si è talmente sviluppata da impedire l'uso di armi da fuoco che sono diventate inutili ed inservibili. Durante il racconto potevi trovare delle valide informazioni per poter distinguere Du' Buste dai suoi cloni e potevi anche saccheggiare le sue città ed i suoi vascelli volanti grazie al tuo equipaggio. Ora che sei ben informato puoi leggere l'introduzione di questa storia.

## Introduzione all'avventura

Mentre ti godevi un meritato periodo di vacanza, Du' Buste tramava piani di conquista. Fino a che un bel giorno ricevi notizia che al suo numeroso esercito di androidi se ne aggiungerà uno egizio, reclutato direttamente dall'antichità. La tremenda dittatrice non ha arruolato questo esercito per mantenere il controllo su Marte o sulla Terra, ma per colonizzare il pianeta Venere, ancora disabitato. Dopo aver reso abitabile il pianeta tramite numerosi interventi specifici ha inviato il suo esercito sul pianeta a colonizzare due principali zone denominate Rosisland e Mirasun. In queste due zone del pianeta l'esercito egizio ha formato diversi accampamenti che daranno poi origine a delle città. L'impresa che vuole compiere Du' Buste è molto importante per la storia della vita nello spazio ed è importante che essa non riesca facilmente nel suo intento perché potrebbe acquistare troppo potere dall'impresa. Fortunatamente al tuo fianco ora hai un validissimo aiuto: Ugolino. Potresti aver già incontrato questo corvo nero nella seconda avventura, ma se non lo conosci ti chiariamo subito chi è. Egli era il tuo vicino di casa quando ancora eri piccolo ed abitavi ad Horte, prima della morte dei tuoi genitori. Durante l'attacco della squadra di androidi eri convinto che Ugolino fosse morto insieme al resto degli abitanti mentre in realtà si era salvato, come lui stesso ha potuto spiegarti. Egli si era nascosto in una scatola metallica che avevate immerso per custodire i vostri segreti in mezzo ad un laghetto. Essendone uscito dopo la tua partenza, non ti aveva più rivisto ed ora che ha scoperto che sei vivo si è fatto riconoscere da te venendoti a cercare. Ora anche lui parteciperà a questa missione verso il pianeta Venere e potrà essere un aiutante davvero valido.

La tecnologia nel frattempo è mutata e i vascelli volanti non vengono più utilizzati, si preferiscono le astronavi, inoltre, se le armi da fuoco non si usano più per il problema degli scudi anti-proiettili si iniziano ad utilizzare pistole al laser che però infliggono ancora pochi danni ai nemici.

Devi sapere che per rendere abitabile la vita su Venere vengono usate speciali piante che creano ossigeno dall'anidride carbonica e ti servirà rubarne vari esemplari per poterle trapiantare sul suolo del pianeta. I tuoi soldati inoltre avranno bisogno di una piccola operazione per poter sopravvivere in modo ottimale alla vita in un sistema così differente. Tu e Ugolino vi siete quindi divisi equamente i compiti: Sad Frog è incaricato di rapire i chirurghi per l'operazione e consegnarli a Ugolino per poi coltivare le piante e dirigersi nel Rosisland, Ugolino invece si occupa di rubare le piante e consegnarle a Sad Frog, organizzare le operazioni e dirigersi quindi nel Mirasun. Tu puoi scegliere quale dei due personaggi vorrai essere per questa avventura:

vai al paragrafo **1** se scegli l'unico ed inimitabile Sad Frog,  
vai al paragrafo **2** se scegli l'abile spadaccino di nome Ugolino.

Buona avventura ed  
In bocca al lupo!





## 1

Eccoti nel tuo covo, pronto a partire per questa nuova missione. Con Ugolino vi siete già messi d'accordo: tu preleverai i medici e coltiverai le piante ed Ugolino preleverà le piante ed organizzerà le operazioni. Sei seduto ad un tavolo a discutere con alcuni tuoi soldati sul luogo da cui prelevare i medici. Dopo un po' scartate le cliniche private, perché prendendo i dottori a Du' Buste le procurerete altri danni. Nella città dove ora sei nascosto c'è un ospedale Du' Buste ed anche ben fornito. Il luogo ideale per la missione è quello. Ti prepari per uscire, prendi la tua cintura con la fondina e la spada ed il tuo magnifico zainetto. Saluti tutti ed esci dal covo, diretto in città. Vai al paragrafo **59**.

## 2

Comodamente seduto sulla poltrona aspetti i tuoi amici che non tardano ad arrivare. Li accogli, poi vi sedete intorno al tavolo. Con Sad Frog sei già d'accordo che tu ti occuperai di prelevare le piante e di organizzare le operazioni, per questo dovete organizzare le vostre mosse per prendere possesso di un numero considerevole di piante. Du' Buste possiede una serra non molto distante dal luogo dove vi trovate ora, con un poco di fortuna ed un poco di abilità la sera stessa potreste intervenire entrando nella serra. Dopo un'allegra cenetta tutti insieme vi preparate per l'incursione notturna. Ti armi ed esci dal covo, salite tutti sul furgoncino e vi dirigete verso le serre. Parcheggiate il furgoncino in una zona appartata, tu li saluti ed esci, ti dirigi verso le serre mentre il cielo si fa sempre più buio. La costruzione è recintata da un'alta recinzione, ma, sapendolo, ti eri già preparato. Spicchi un salto, svolazzi e senza essere notato atterri dolcemente nel giardino semi incolto di fronte alle serre. In silenzio ascolti tutto quello che succede intorno a te per evitare di incappare in guai seri. Delle flebili voci ti giungono all'orecchio, certamente delle guardie, ma niente che ti possa preoccupare giunge ai tuoi sensi. Vai al paragrafo **272**.

## 3

Disponi l'esercito e dai il segnale. Andate di corsa contro il nemico e l'impatto è notevole, anche se i tuoi hanno la meglio. Infatti riescono a spezzare le file nemiche con la prima carica ed è già una buona cosa. Tu segui la carica e prima uccidi tutti quelli che ti trovi a portata di mano, poi, esaurita la spinta, ti trovi davanti ad una mummia. Lei estrae la sua sciabola e tu tieni pronta la spada. Lei tenta un affondo, ma tu lo schivi, fai una capriola con salto arrivando alle sue spalle e con un colpo le squarci la schiena. Affronti poi un uomo robusto che è grande il doppio di te e si fa chiamare Morholt. Tu sei più agile di lui e schivi i suoi numerosi colpi che compie con un mazzafrusto. Poi, stufo di schivare gli mozzi la mano che reggeva l'arma e gliela dai in testa. Lui, molto resistente ai colpi di spada all'impatto con il mazzafrusto si sfonda il cranio e passa a miglior vita. Uccidi un'altra decina di nemici poi, essendo la fine della battaglia, lasci gli ultimi nemici ai soldati più inesperti in modo che possano imparare.

Entri allora nell'accampamento dove trovi varie destinazioni per la tua visita:

La tenda del faraone al **60**, la tenda del cibo al **244** e la tenda del collegamento con Du' Buste al **99**. Inoltre puoi uscire dall'accampamento ed andare a trapiantare le piantine che creano ossigeno al **124**.



#### 4

Esci dall'accampamento dopo aver preso un buon numero di piantine per il tuo lavoro. Sullo spiazzo antistante l'accampamento ci sono molti soldati che, dandosi una mano, seppelliscono i cadaveri, tenendo per sé gli oggetti interessanti che trovano su di essi. Lasci sempre a loro questo compito, sai che sono tristi nel seppellire i compagni, ma sai anche che hanno voglia di guadagnare dai cadaveri rimasti al suolo. Compi rapidamente il tuo lavoro e ti dirigi verso quei soldati per aiutarli, almeno per questa volta. Ti metti a scavare con altri una grande fossa dove mettere tutti i soldati Egizi insieme con i tuoi. Quando è abbastanza profonda porti i cadaveri, già perquisiti, al suo interno, poi ricoprite tutto con la terra rimossa. Ti dirigi infine al **9**.

#### 5

Dopo una lunga marcia estenuante, giungete finalmente, sfiniti, vicino all'accampamento nemico. Dovete assolutamente riposarvi, quindi restate in una zona da cui ancora non siete visibili. Dormite per quasi un' ora e poi vi armate per la battaglia. Tu vai ad osservare con alcuni esploratori la zona dove dovrete combattere e la posizione dell'accampamento. Esso è posto a lato di un monte, troppo ripido per essere scalato, ed ha di fronte a sé una pizzata pianura. Sul lato della pianura, il monte presenta un lungo cornicione sul quale possono passare una persona per volta e questo appare come un buon luogo per collocare gli arcieri. La pianura inoltre è sufficientemente ampia per poter utilizzare anche la cavalleria, poiché ne garantisce gli spostamenti. Tornato con i soldati, spieghi quello che hai visto e proponi due tattiche: un attacco a sorpresa, sfuttando la cavalleria, oppure un attacco combinato tra cavalleria ed arcieri. Il secondo piano sfrutterà il cornicione del monte ed allo stesso tempo la pianura per i cavalieri. Se opti per la prima scelta vai al paragrafo numero **251**, altrimenti vai al paragrafo **33**.

#### 6

Questo massiccio ti ha particolarmente colpito e ti dirigi verso di esso per osservarlo meglio, per studiare la sua composizione ed anche soltanto per svagarti dalla battaglia. Non è molto alto, ma abbastanza roccioso e ripido, allora decidi di metterti ad arrampicarlo. Non sei mai stato un abile arrampicatore, ma ti è sempre piaciuto metterti alla prova, anche fisicamente. Le tue braccia sono robuste e ti permettono di non fare troppa fatica, tanto più che le tue ossa sono molto leggere, fatte per il volo. Sali per alcuni metri, poi ti volti a guardare in basso e decidi che l'altezza è già diventata considerevole e che non è più prudente scalare ancora di più. Ridiscendi cautamente, facendo attenzione a dove posi i piedi, fino a quando tocchi il suolo. Ora, contento della tua escursione, che ti ha reso ancora più robuste le braccia, ritorni al paragrafo **9**.

#### 7

Ti siedi e ti colleghi mentalmente alla mente del cronista, ascoltando tutto quello che succede, all'inizio Niae è al centro, poi diventa ultimo, perché superato da Gue, ma poi ritorna secondo, perché supera Irsso. Non hai vinto, mi dispiace, non guadagni niente. Ora vai al **282**.

## 8

Purtroppo ci vuole molto tempo per trovare la tenda del cibo, infatti si trova in una zona con molte tende e ti ritrovi più di una volta in una tenda sbagliata. Finalmente entri in quella che contiene tutte le cibarie ed inizi a controllare cosa resta tra il cibo che voi mangiate solitamente. Trovi subito tre scatole di pillole di quelle che usate solitamente, poi anche altre tredici scatole di cibo che vi può certamente servire, ma resta ancora del cibo che non vi servirà, certamente, ed è soltanto di ingombro per voi. Lo prendi comunque, ma solo con l'idea di venderlo al prossimo negozio, per liberarti spazio presto nello zaino. Il suo prezzo è 51 D.B., segnalo insieme al cibo nelle note, infatti ti verrà data quella cifra in cambio di esso. Ricordatelo per il prossimo negozio in cui andrai. Vai ora al **130**.

## 9

Ora puoi visitare un'altra zona dell'accampamento, recandoti:  
alla tenda del faraone (**182**), a trapiantare (**4**), alle montagne rosse (**6**), alla tenda della chat casuale (**280**)

Oppure puoi andare verso un altro accampamento ai seguenti paragrafi:

Accampamento 1 (**100**), accampamento 2 (**74**), accampamento 3 (**267**),  
accampamento 4 (**107**), accampamento 5 (**253**), accampamento 6 (**13**),  
accampamento 8 (**5**), accampamento 9 (**102**), accampamento 10 (**91**).

## 10

La tenda del faraone è la più sfarzosa di tutte le altre e dunque è molto riconoscibile. Per essa è stato usato un tessuto pregiato al di sopra della tela resistente che caratterizza tutte le tende. Ai suoi lati ci sono due tende più piccoline che probabilmente servivano per le guardie che dovevano proteggere il faraone. Entri in esse, ma non c'è nulla che ti possa essere utile, decidi quindi di entrare in quella del faraone. Al suo interno vedi un lettino e poi varie mensole, oltre ad una scrivania, piene di papiri. Probabilmente egli sapeva leggere e si dilettava nel farlo, tanto da essersi portato qualcosa da leggere anche qui su Venere. Provi a srotolare un papiro e, deluso, constati che, come avresti dovuto aspettarti, è scritto tutto in geroglifici e quindi per te è quasi impossibile capire cosa c'è scritto. Aprendo vari papiri, scopri però che ce ne sono anche alcuni scritti in greco e questa altra lingua ti è più nota. In realtà sai solo leggere, ma quando i tuoi occhi si fermano su uno dei tanti papiri riconosci il titolo: "L'Edipo re" ed anche altri papiri sono di teatro, almeno tutti quelli greci, dei quali puoi cercare di capire il titolo. Il faraone dunque era un appassionato di teatro! Vai al **222**.

## 11

Gli Ulpì sono degli strani animali batuffolosi, molto nocivi per l'ambiente, quindi viene indetta sempre la sua caccia. Non sono difficili da catturare, allora fai una prova e ne cerchi un po'. Dopo poche ore ne vedi uno e lo stai per addormentare con un proiettile sonnifero, ma un altro lo ha già colpito e se lo porta via. Ti allontani e ne vedi un altro, seduto su una pietra, lo miri e gli spari. Si è addormentato e tu lo prendi, ma ne vedi un altro più in là che cammina. Lo segui e quando si ferma gli spari, ma lo manchi. Lui scappa e poco dopo si siede e si guarda intorno. Tu approfitti e gli spari, questa volta lo hai

preso e sta ronfando. Torni indietro e consegnì i due Ulpi, ti pagano 10 monete. Segnale e vai al **282**.

## 12

Puoi scegliere di andare in un altro posto:

La tenda del faraone al **114**, a trapiantare al **186**, in biblioteca al **92** o alla tenda del cibo al **219**.

Oppure puoi cambiare accampamento:

accampamento 1 (**70**), accampamento 2 (**262**), accampamento 3 (**197**),  
accampamento 4 (**208**), accampamento 5 (**292**), accampamento 6 (**49**),  
accampamento 7 (**149**), accampamento 9 (**129**), accampamento 10 (**242**).

## 13

Questo accampamento, lo noti subito, è disposto proprio a metà tra due piccole montagne, nella valle che si crea in mezzo. La valle è abbastanza larga e quindi non temono di essere attaccati dall'alto: è necessario avvicinarsi di più ed abbandonare il pendio per combattere. Tu giungi all'accampamento dal fondo della valle, dal suo lato destro, vicino alla montagna. Intuisci rapidamente che potresti far attraversare questa montagna da un contingente ed esso potrebbe agevolmente giungere alle spalle dell'accampamento, senza troppi rischi. I nemici non ti hanno ancora visto, preferisci mantenerti nascosto e ricavare le informazioni necessarie da pochi esploratori. Riconosci che le strategie possibili sono dunque due: la prima consiste nell'attaccare da due fronti, come già spiegato, la seconda nell'attaccarli frontalmente. Se decidi di effettuare il duplice attacco vai al **247**, se decidi di effettuare l'attacco frontale vai al **214**.

## 14

«Ebbene, mio caro, non riesci a capire questo semplice indovinello? Mi deludi! Da te non me lo aspettavo davvero... Cosa mai potrebbe essere qualcosa che fa male, uccide in un senso, ma ora si usa soprattutto per indicare un percorso da seguire? Ragiona: non sono molte le armi che si lanciano nel medioevo ed anche riflettendo sui cartelli ti viene spontaneo pensare che se vedi una fr.. ehm ehm devi seguire quel percorso. Ti ho quasi detto la risposta, pensa sul cartello di un senso unico cosa è rappresentata!» Ora non puoi più davvero ignorare la risposta, dilla e vai al **211**.

## 15

Ti accoglie un uomo con la barba leggermente brizzolata, dalla corporatura esile, ma basso di statura. «Buongiorno! Cosa posso offrirti? Se non ha le idee chiare guardi intorno a se per farsi un'idea. Ricordi che può anche vendermi oggetti che non le servono». Dopo aver venduto quello di cui conosci il prezzo di vendita (armi o provviste) leggi l'elenco degli oggetti che ti potrebbero interessare.

Una rivista di astronavi	5 D.B.	+ 11 punti felicità
Un piatto di pasta al sugo	20 D.B.	+ 32 punti sazietà
Un modellino di una moto	13 D.B.	+27 punti felicità
Un plastico del Mirasun	40 D.B.	+13 punti felicità
Un cappellino da baseball	7 D.B.	+14 punti felicità

Compra quello che ti piace, detraiti i D.B. spesi, poi aggiungi i punti felicità/sazietà. Infine vai al **109**.

## 16

Inizialmente ti avvii con l'esercito davanti alla porta che vi è più prossima, poi ordini agli arcieri di coprirti con il lancio delle frecce, in modo che i nemici non si avvedano di voi e non abbiano il tempo di colpire gli altri dall'alto. Tu ed i tre soldati designati in precedenza vi allontanate, rasenti alle pareti per non essere scorti dall'alto. A metà strada sentite chiaramente che l'altra porta è stata aperta e gli Egizi hanno iniziato lo scontro con i vostri soldati. Vi augurate che non sia rimasto nessuno nel resto dell'accampamento, nessuno che vi dia fastidio. Arrivati alla porta, con grande sforzo, facendo leva sul terreno e spingendo con forza, riuscite a scardinarla e ribaltarla, rischiando di creare un gran trambusto. Appena l'accampamento risulta aperto, notate un fante nemico proprio di fronte a voi. Stai per estrarre la spada quando lo vedi cadere al suolo colpito con violenza con una pietra sul cranio. È stato uno dei tuoi soldati presenti lì con te a colpirlo e lo ringrazi. Vai personalmente ad avvisare l'esercito della riuscita del piano e li fai ricacciare gli Egizi all'interno, chiedendo le porte. Loro attendono qualche minuto, ma, quando riaprono, voi non siete più schierati di fronte a quella porta, state dilagando nell'accampamento, alle loro spalle. La vittoria è rapidissima e non resta alcuna speranza per loro. Ora puoi andare alla tenda del faraone al **162**, alla tenda delle vettovaglie al **126**, alla tenda delle armi al **183**, al negozio dell'accampamento al **284** o a trapiantare al **22**.

## 17

Riesci a giungere ad una conclusione, senza nemmeno spendere troppo tempo a riflettere: devi chiamare in tuo aiuto Publius Magnus, è l'unico che potrebbe resistere a qualcuno del genere. «Publius Magnus! Salvami tu!» inizi ad urlare a squarciagola, sentendoti davvero stupido con questo comportamento. Continui a ripetere il suo nome diverse volte, ma i ragazzi non sembrano preoccupati per nulla e Publius Magnus sembra non arrivare. «Non arriverà mai, è debole nei nostri confronti ed ha paura di prendersi carico delle sue scelte» afferma uno dei due, dopo averti sentito gridare varie volte. «Hai ragione: non arriverà mai, ma spero che non vi dispiaccia se invece partecipiamo anche noi alla festa» dice qualcuno alle tue spalle, si tratta di una voce femminile. Due ragazze si indirizzano, sguainando le spade, contro coloro che prima stavi fronteggiando. «Cowelle, Afrondhir la Rossa, che piacere rivedervi» mormora con un ghigno uno dei due, mentre cessano di combattere con te. «Il piacere, stanne certo, sarà tutto nostro!» esclama colei che è stata chiamata Cowelle, indirizzandosi contro uno dei due fratelli. Vai al **185**.

## 18

Inizi a camminare nella galleria prescelta e non hai problemi di alcuna sorta nell'avanzare. Dopo circa cinque minuti di marcia, giungi in una caverna di modeste dimensioni, dove non noti nulla di interessante. Entri per osservare meglio se si trova una qualche uscita per continuare la strada, ma all'improvviso un muggito risuona alle tue spalle. Ti butti di lato appena in tempo per evitare la carica di un torenzo che ti assale. Nuovamente in piedi, sguaini la spada per poterlo fronteggiare, dunque ti avventi su di lui, cercando di evitare di rimanere incornato o, peggio ancora, calpestato. Il suo pelo è molto resistente, ma il dorso

è l'unica zona dove puoi colpirlo senza rischiare di morire. Tenti così di saltargli alle spalle, ma senza alcun esito. La terza volta che ritenti la medesima tattica riesci ad atterrare sul suo sedere e, tenendoti con un braccio, con l'altro inizi a colpire il robusto dorso del mostro. Trovi un punto particolarmente morbido e vi affondi la lama, appena pochi istanti prima di venire scagliato in aria dal movimento imbizzarrito dell'essere. Atterri in piedi, senza alcun dolore, mentre il torenzo si indebolisce sempre di più per la profonda ferita. Muore senza riuscire ad attaccarti nuovamente e tu, ripresa la spada, ti indirizzi verso la galleria bianca, dato che da quella nera non hai potuto ottenere nulla. Vai al **75**.

## 19

Oh che bella tenda, un po' di svago dopo la battaglia ci vuole proprio. Entri e trovi tanti bei giochi: Astrorisiko, Astromonopoli, l'astrogioco dell'oca e molti altri. Sei indeciso, poi prendi un mazzo di carte e fai un solitario. Dopo poco arrivano anche i soldati che cominciano a giocare con i giochi più vari. Quando finisci il solitario organizzi una partita ad astroscala quaranta. Non scommettete soldi, perché siete tutti armati ed una rissa non finirebbe bene. Tu vinci una partita su nove che ne fate, ti sei stufato ora e vai al **277**.

## 20

Una terribile fitta ti colpisce ed inizi a vedere tutto grigio intorno a te, ma sai che non puoi mollare, altrimenti moriresti certamente, quindi continui a trascinarti dolorosamente. Giungi davanti a tre porte differenti: una si trova al centro, una a sinistra ed una a destra. Per esperienza e per ciò che hai appena sentito al paragrafo precedente sai che potrai sopravvivere solo con una di queste. La tua scelta si fa importante ed è necessario che tu rifletta bene prima di continuare. Se scegli la porta a sinistra vai al **95**, se scegli la porta al centro vai al **184**, se scegli la porta a destra vai al **295**. Buona fortuna.

## 21

Puoi dirigerti verso un altro luogo:

a trapiantare (**238**), alla tenda del faraone (**116**), alla tenda delle vetto vaglie (**86**), alla biblioteca (**254**).

Se invece vuoi dirigerti verso un altro accampamento:

accampamento 1 (**100**), accampamento 2 (**74**), accampamento 3 (**267**),  
accampamento 5 (**253**), accampamento 6 (**13**), accampamento 7 (**297**),  
accampamento 8 (**5**), accampamento 9 (**102**), accampamento 10 (**91**).

## 22

Ti carichi sulle spalle una cassa di piante ed una pala, poi ti avvii nel deserto, oltre la zona del vostro combattimento. Ti fermi in una zona appartata e, posato il tuo carico, incominci a fare delle fosse tutte di eguale profondità e dimensione, posizionate a griglia in modo da lasciare spazio alle piante di svilupparsi senza soffocarsi l'una con l'altra. Naturalmente questo lavoro è molto faticoso perché il terreno è molto duro e compatto, ma in mezz'ora riesci a scavare tutti i buchi. Inserisci ogni pianta e ricopri i buchi con la terra. Il lavoro ora è terminato e non ti resta che, soddisfatto per questo tuo impegno nella terraformazione di Venere, andare al paragrafo **312**.

## 23

Prepari comunque l'esercito e dici al messaggero di riferire: «Accettiamo la proposta, ma verremo egualmente armati, per non correre rischi. Spero che questo non provochi problemi». Quando l'esercito è pronto ti incammini con esso verso l'accampamento. Dopo venti minuti ci arrivi e, dopo aver fatto perquisire gli Egiziani ai tuoi soldati, li lasci andare. Se ne vanno via solo con quello che hanno addosso, ma almeno salvi, il loro esiguo numero non avrebbe permesso loro di vincere. Osservi gli ultimi soldati nemici sparire all'orizzonte ed entri nell'accampamento, ma prima lasci una scorta fuori per evitare brutti scherzi, non si sa mai.

Puoi andare al **260** alla tenda del faraone, al **313** al negozio, al **61** alla tenda del cibo o al **119** alla tenda prigioniera.

## 24

Sguaini subito la sciabola avvicinandoti alla serra perché senti un leggero vociare. Cogli impreparata la prima delle due guardie poste davanti alla serra, che senza un rumore si accascia al suolo per il tuo colpo da maestro. L'altra tenta invano di estrarre la spada perché essa non riesce ad uscire ed ora anche questa guardia è al suolo. Entri nella serra tentando di non fare rumore e non accendi neppure la luce, ma ti avvicini ad enormi vasi che noti. Vedi soltanto delle grandi piante dalle forme anomale, anche alcune piccoline, ma di specie mai viste. Un'etichetta ti chiarisce che sono tutte delle sperimentazioni molto recenti, ma a te ormai questa serra non interessa più, prosegui verso il paragrafo **272**, dopo essere uscito dalla serra, per tentare di trovare quello di cui hai bisogno.

## 25

Prima di entrare nella tenda che viene usata come sala da ballo sai già cosa devi aspettarti all'interno. I tuoi sospetti sono esatti: le ragazze ballano e si divertono mentre i ragazzi ballano solo per osservarle. Ti auguri che queste cotte tra ragazzi non influenzino i rapporti tra questi soldati, fatto molto pericoloso. Ti siedi a bordo pista vicino ad altri soldati che non vogliono ballare. La pista non è molto affollata, ma spiccano subito due ragazzi che volteggiano in maniera davvero splendida. Dopo poco tutti li stanno osservando estasiati: lei sembra leggera come una piuma mentre lui è deciso ed agile. Quando la canzone finisce e loro concludono il ballo, voi applaudite contenti, loro si inchinano e poi escono dalla tenda. Dopo un paio di altre canzoni, esci anche tu, vai al **225**.

## 26

Partite marciando e dall'altra parte i nemici fanno lo stesso. A metà del tragitto cominciate a correre ed arrivate allo scontro. I tuoi subito sembrano avere la peggio, ma tu li sproni ad andare avanti, facendoti valere nel combattimento. Prendi la tua spada a due mani e cominci a colpire nemici tutto intorno a te. Anche il faraone in pochi colpi viene sconfitto e ora giace nella polvere rossa. Arrivi ad avere davanti una mummia che ti dice: «Non potrete mai batterci, abbiamo gli dei dalla nostra parte!» «Bah vedremo chi vincerà» dici disarmandola e passandola da parte a parte. «Spero che il tuo cuore pesi meno di una



piuma!» sono le ultime parole che le rivolgi. La battaglia è stata vinta da voi ed ora vai all'accampamento. Ci sono tante cose da vedere:

La tenda del faraone al **108**, la tenda-sala comune al **125**, il negozio al **276**, oppure puoi trapiantare al **223**.

Scegli dove ti aggrada di più dirigerti e buon divertimento.

## 27

Afferri il kriss per pulirgli la lama. Mentre lo pulisci noti che ha incastonato un sigillo nell'impugnatura. Pulisci il sigillo e vedi chiaramente che è di forma circolare ed ha rappresentato un kriss malese. Il sigillo si stacca facilmente, quindi decidi di prenderlo e tenerlo. Posi il kriss con le altre armi del faraone ed esci dalla tenda per dirigerti al paragrafo **225**.

## 28

Ecco: la battaglia è finita e pensi che ti conviene riprendere il giro del villaggio perché prima non sei riuscito a fare molto. Le località dove andare sono le medesime:

La tenda del faraone al **298**, quella del cibo al **141**, quella delle riviste al **161** oppure vai a trapiantare al **200**.

Puoi inoltre andare in altri accampamenti:

Accampamento 1(**70**), Accampamento 2 (**262**), Accampamento 3 (**197**),

Accampamento 4 (**208**), Accampamento 5 (**292**), Accampamento 6 (**49**),

Accampamento 7 (**149**), Accampamento 8 (**302**), Accampamento 10 (**242**).

## 29

Ti siedi al tavolo con gli altri giocatori e punti 5 D.B. per la prima manche. Vinci alla grande e guadagni 30 D.B., ma nelle partite successive perdi sempre di più fino che finisci per rimetterci di 4 D.B. rispetto all'inizio. Le ultime due partite però ti conducono a chiudere la partita con 7 D.B. guadagnati. Ti alzi e inviti i tuoi soldati a prepararsi a salire sull'astronave. Segna i tuoi 7 D.B. e poi dirigi al **233** per prepararti al decollo.

## 30

Tenti di osservare dall'altra parte del getto d'acqua che cade, ma non riesci a vedere nulla, ti sporgi ancora di più, ma sia l'acqua che scorre che il buio presente dietro ti impediscono di capire se effettivamente si trova qualcosa. Però la tua grande curiosità ti spinge a tal punto che decidi di attraversare con un balzo la cascata per osservare cosa si trova realmente dietro. Spicchi un salto e, dopo aver avvertito il forte scroscio sulla tua testa, atterri oltre di esso, in un anfratto scuro ed illuminato dai riflessi dell'acqua. È tutto molto scuro, ma in fondo al piccolo anfratto si distingue nettamente una porta, aperta, sicuramente il rumore avvertito veniva da qui. Ti avvicini alla porta per contemplare quello che cela, ma improvvisamente ti appaiono davanti due ragazzi che ti bloccano la strada. «Non è così facile, Ugolino! Prima di poter passare oltre devi risolvere un indovinello semplice semplice, altrimenti non possiamo permetterti di continuare». Senza preoccuparti dell'identità di queste due persone rispondi fieramente: «Fatelo subito, così potrò finalmente varcare questa porta». «Ecco, l'indovinello è il seguente:



*Ci fu la tonda nel Medioevo  
Oggi è dove mangiare devo  
Cavaliere chi si sedette fu  
Ora lo puoi fare pure tu!»*

La risposta non è difficile. Se la trovi vai al **269**, altrimenti ci faremo aiutare al **205**.

### 31

Ti dirigi allora verso la tenda delle armi e ci entri. Dentro ci trovi, messe in ordine, tante armi. In un lato c'è un porta-lance mezzo pieno, poi nel lato opposto c'è un armadio pieno di spade. C'è inoltre un bel cesto pieno di frecce e due archi sono appesi al soffitto. C'è poi una piccola mensola con del brillantante per spade e lance, un affilatoio automatico ed un disegnatore di decorazioni per armi, sempre automatico. Ti dirigi subito al cesto e prendi un centinaio di frecce per te e per il tuo esercito. Le frecce sono sempre le cose che vanno via più velocemente; infatti spesso si perdono o si rompono, dopo che vengono lanciate. Poi, visto che di spade ne avete, di lance anche e pure gli accessori presenti sulla mensola non vi mancano, prendi tutto questo e lo metti nelle note per venderlo. Infatti se troverai più avanti nella tua avventura un negozio questo sarà disposto a comprarti tutto questo a 200 monete. Segnati anche il prezzo perché quello sarà quello che ti daranno, né di più, né di meno. Ora vai al **224**.

### 32

Giungi in poco tempo in una caverna, sempre più moribondo, lasciando dietro di te una scia di tracce di sangue molto evidente. In piedi in mezzo alla caverna noti una figura che a te è molto ben nota: Sandokan. Ti avvicini a lui, incredulo del fatto che un personaggio di fantasia ti si manifesti. «Povero te, Ugolino, stai andando incontro ad una morte quasi certa, con solo un terzo di possibilità di salvarti!», «ti prego, amico mio, salvami tu, curami queste tremende piaghe, così potrò sopravvivere» rispondi alle parole proferite dal tuo mito. «Non mi è concesso di farlo, ma posso ricordarti le parole del Filosofo: “in medio stat virtus”», a questo punto l'uomo che era in piedi di fronte a te incomincia a dissolversi, come se tu lo avessi soltanto sognato. Per evitare di morire in questa caverna ti dirigi verso l'uscita, continuando il percorso al paragrafo **20**.

### 33

Schieri gli arcieri sul cornicione del monte con una riserva abbondante di frecce, mentre i cavalieri preparano i cavalli e se stessi per combattere. Gli Egizi, non appena si accorgono dei vostri arcieri, iniziano a schierarsi davanti all'accampamento. A questo punto tutti i tuoi uomini sono pronti e partite verso i nemici. La cavalleria si dirige rapidamente contro gli avversari e quando gli arcieri la vedono partire, iniziano a colpire i nemici. Cessano il loro tiro appena la cavalleria giunge presso i nemici e ricominciano quando, dopo una breve carica, si allontana. In questo modo i nemici non hanno tregua alcuna e si trovano costretti a separarsi in piccoli gruppetti. Dopo alcune cariche della cavalleria, vi dirigete all'assalto anche voi fanti e trovate poca opposizione nei nemici che muoiono quasi tutti nei primi dieci minuti di mischia. La vittoria passa rapidamente nelle vostre mani e gli Egizi restanti si arrendono. Ora, entrato nell'accampamento, puoi:

andare nella tenda del faraone (**213**), trapiantare (**53**), partecipare ad una gara di scacchi (**268**), andare ad effettuare acquisti o vendite al negozio (**176**).

### 34

Qualcuno chiede il tuo aiuto! Dopo aver letto ad alta voce il messaggio osservi quello strano vecchio con fare interrogativo e lui ti dice: «Seguimi, non c'è tempo da perdere, andiamo a salvarlo!». Egli ti conduce verso una piccola rientranza della parete di una montagna collocata in fondo allo spiazzo antistante al cancello. Noti subito che da quella piccola insenatura è stata ricavata una piccola cella, con una grata posta per chiuderla. Osservi subito chi si trova all'interno di quel luogo strettissimo, indicato dall'uomo e vedi che incatenato al suo interno e girato di schiena c'è Ugolino! Ti spaventi subito perché non riesci ad immaginare chi possa averlo condotto lì e lo chiami a gran voce per farlo girare verso di te, ma egli non dà cenno di muoversi. Ripetutamente lo chiami senza risultato ed infine decidi che è molto meglio prima liberarlo e poi parlarci con calma, una volta lontani da questo strano luogo. Fatti forza e tenta il possibile al **128**.

### 35

Senza farti notare riesci a vedere che ci sono ben tre guardie di fronte alla serra, quindi escogiti un inganno per non doverle affrontare insieme per paura di creare troppo trambusto e far accorrere altre guardie. Crei del fruscio tra le foglie di un arbusto poco lontano da dove ti trovi e, come previsto, una guardia viene a controllare e tu la colpisci con la sciabola alle spalle senza che lei possa urlare. Le tappi anche la bocca per precauzione. Indossi le sue vesti e vai dove si trovano le altre due guardie. Con il buio non ti distinguono dal loro collega e tu, cogliendole di sorpresa, riesci ad ucciderle con un solo colpo. Dopo aver abbandonato i panni della guardia entri silenziosamente nella serra e noti due persone vestite di bianco che masticano foglie di varie piante. Tra le piante che sono in quella serra non ce ne sono di quelle che servono a te, lo vedi già da una prima occhiata, quindi esci senza farti notare e vai al **272** per tentare un'altra serra.

### 36

Ti pare ora di ricordare di una setta di persone che fanno gli eremiti fondendosi con l'ambiente e non muovendosi per molto tempo. Potrebbe però anche essere un malato cronico di "stinchia", quindi non può muoversi perché la malattia glielo impedisce. Purtroppo la malattia è incurabile, ma fortunatamente di solito non c'è più di un caso ogni sei lustri. La malattia fa impigrire il sangue che scorrendo più lentamente ferma o rallenta molte attività del corpo. Stai ancora pensandoci su quando scende una chiave dal cielo, una chiave marrone. Segnala nelle note. Lasci qua questa persona perché in entrambe le ipotesi non c'è niente da fare e vai al **28**.

### 37

Entri nella tenda, che da fuori sembra una come le altre perché fatta e dipinta allo stesso modo, invece contiene tante riviste ed infatti ci trovi molti soldati dentro che leggono o sfogliano le riviste più varie. Su molte ci sono articoli su di te, ma non ti interessano perché sono tutti controllati da Du' Buste, che ti fa sembrare un pazzo criminale. Prendi invece una rivista di animali da compagnia, leggi che quest'anno vanno di moda i

Yanshley-werny, dei piccoli animali lunari con le orecchie allungate, (sono lunghe la metà del corpo) un colore normalmente grigiastro ed una fame vorace. Finisci l'articolo e senti del trambusto fuori. Vai a controllare al **123**.

### 38

Aspettate che si faccia sera, rimanendo nascosti, ma pronti all'attacco. Quando vedete che incominciano ad essere stanchi e distratti vi mettete in posizione e dopo dieci minuti attaccate, correndo ed urlando. Gli Egiziani sono colti di sorpresa e solo alcuni hanno il tempo di prendere delle armi. Un soldato si ripara col suo scudo, ma tu glielo fracassi con la tua lama e poi trafiggi il soldato, che si accascia per terra. Inseguì dei fuggitivi e li uccidi con delle frecce, poi torni al loro accampamento ed uccidi i restanti Egiziani. La vittoria è tua senza dubbio. Entri nell'accampamento e pensi a dove andare: alla tenda del faraone al **198**, alla tenda prigioniera al **43**, alla tenda del cibo al **207** o alla tenda delle armi al **171**.

### 39

«Adesso spero tu possa chiarire il motivo per cui mi hai chiuso qui dentro! Io sto solo difendendo i diritti di noi tutti dalla dittatrice, per che cosa dovrei meritarmi un trattamento simile? Sai chi sono io?» gli dici con rabbia. «Sciocco ranocchio, credi che io non sappia chi sei? Quello che sei lo devi anche a me, sei tu stesso che non sai veramente chi sei! Il progetto per te era molto grande da parte di tutti noi sette miti creatori. Nulla si avvererà mai di tutto quello in cui speri. Du' Buste mi ha proposto un'alleanza e tu sei la mia merce di scambio. Il tuo corpo da cadavere per me varrà molto più che da vivo». Ascolti con tristezza le parole pronunciate dal vecchio, la fine per te è vicina e la fine da prigioniero. L'uomo aspetta vari giorni, poi si decide ad ucciderti ponendo fine alla tua avventura.

### 40

Ti risvegli tra le braccia di Publius Magnus che ti dà dei leggeri schiaffetti sulle guance. «Cosa è successo?» gli chiedi, cercando di alzarti. Appena sei in piedi ti accorgi di essere ancora nella caverna, ma il macchinario non c'è più. Lui ti spiega: «Avrei dovuto immaginarlo prima, scusami! Quello stupido vecchio improvvisamente si è teletrasportato ed ho impiegato troppo tempo prima di capire che era venuto qui per impedirti di prendere il macchinario. Quando sono arrivato era troppo tardi: ti ho trovato per terra e lui ed il macchinario non c'erano più». Ora capisci il motivo del risucchio improvviso alle tue spalle: il vecchio si stava teletrasportando «Capisco, e cos'era quel macchinario per essere così importante?» «Era la macchina del tempo grazie alla quale gli Egizi erano stati condotti qui. Ora è nuovamente in loro possesso, ma almeno Venere è stata liberata: anche Ugolino ha terminato la sua avventura.

Vari giorni più tardi incontri Ugolino ed insieme a lui, condividendo le vostre esperienze, tornate insieme all'esercito sopravvissuto verso casa vostra, verso Marte con grandi avventure ormai alle spalle. Congratulazioni campione! Ricorda che se non l'hai ancora fatto puoi provare a vivere l'avventura di Ugolino o puoi riprovare quella di Sad Frog. A presto, non perderti il prossimo racconto-gioco di Sad Frog, che uscirà probabilmente entro giugno 2012: Sad Frog alfa!

#### 41

Questo piccolo edificio è l'unico in muratura di tutto l'accampamento e sembra risalire ad alcuni anni prima della venuta degli Egizi. Entri, curioso, e decidi di porre domande alla bibliotecaria. Lei, probabilmente schierata dalla parte di Du' Buste, afferma che la biblioteca fu costruita per volere della "benefattrice" intergalattica quattro anni prima. Fu la prima base da cui partirono le analisi del pianeta ed i primi progetti di colonizzazione, guidati da varie squadre di esperti. Quello fu il primo accampamento ad essere creato e per la prima volta vennero fatti arrivare dei soldati Egizi per presidiare il territorio. Dopo un lungo discorso elogiativo di Du' Buste, la bibliotecaria finisce di parlare e tu, che di natura non sei un grande lettore, decidi di andare al **172**.

#### 42

In questa tenda non c'è nessuno, quindi entri nell'apposita cabina senza nemmeno dover aspettare. Il programma si collega e sceglie a caso una delle persone connesse al momento. Sullo schermo ti appare un volto che non hai mai visto: si tratta di una donna sulla quarantina, con i capelli leggermente bianchi e con il volto leggermente paffuto. Sembra molto cordiale e discuti tranquillamente con lei di molti argomenti: dall'educazione al meteo, alla sanità. Ad un certo punto lei deve lasciare la chat ed allora ti saluta. Tenti allora con una seconda chat e sullo schermo noti un volto di tua conoscenza, un ragazzo che conoscevi su Marte. Chiacchierate come due vecchi amici per tre quarti d'ora, poi realizzi che è meglio andartene per non perdere troppo tempo. Lo saluti, augurandoti di rivederlo presto, e ti allontani al **57**.

#### 43

Entri nella tenda prigioniera e trovi degli uomini incatenati e feriti. Sono vestiti di rosso e dicono di aver protestato per la libertà del paese e di essere monaci. Ti dicono che sono stati molto maltrattati in questa prigionia dai soldati egiziani. «Ci davano un po' di pane al giorno e due bicchieri d'acqua, spesso ci frustavano per il puro divertimento di farlo. Hanno ucciso uno di noi a forza di frustate». Sconvolto da quello che hanno patito questi monaci ti fai dare da un soldato le chiavi e togli loro le catene. I monaci ti ringraziano e tu dici: «non è niente, ogni nemico di Du' Buste è anche mio amico!». Esci dalla tenda e vai al **291**.

#### 44

Stai seguendo la direzione che ti porta alle foglie, stai molto attento per vedere se trovi il virus salendo e, arrivato al bivio dove la linfa va alle foglie, perlustri ogni zona di ogni condotto e non vedi il virus. Pensi bene di ricontrollare per precauzione tutti i condotti, ma non lo trovi, forse ti conviene scendere in giù, sarà là nell'ultima parte che non hai esplorato. Vai al **55**.

#### 45

Apri dolcemente la porta, senza gesti bruschi per non spaventare il medico ed entri piano piano nella stanza. Lui ti vede e, trattenendo il paziente con la mano sinistra con la destra ti punta la pistola al laser contro. «Non ti agitare: sono qui solo per parlare, voglio capire che cosa vuoi e perché stai compiendo tutto ciò». «Ho già parlato con i tuoi amici, lurido

fetente!» «Voglio sentire da te quello che vuoi, potrei accordartelo se tu me lo dici». Lui rimane zitto alcuni secondi, poi risponde «Tutto quello che ho mi basta, ma non posso tollerare il fatto che tu combatta contro il nostro stato. Stai facendo una guerra civile che porterà solo problemi alla nostra Du' Buste che ha compiuto tante gesta buone nei confronti di tutti. Lei merita tutto ciò che si può desiderare». Senza nemmeno che abbia finito la frase preme il dito sul grilletto e ti spara. Sei colto alla sprovvista e l'unica cosa che puoi fare è morire sul pavimento mentre dalla porta vedi entrare in massa i tuoi soldati armati che sparano sul medico. La tua avventura è finita qui.

#### 46

Entri nella tenda dedicata alla compravendita di numerosi oggetti. Innanzitutto saluti il signore che ti accoglie e gli proponi quello che gli vuoi vendere. Se hai qualcosa da vendere puoi farlo ora, cancellandolo dagli indizi ed aggiungendoti il prezzo che avevi riportato vicino all'oggetto da vendere. Dopo, guardi gli oggetti che ti può offrire e noti:

Una rivista di moda	5 D.B.	+11 punti felicità
Un quaderno	11 D.B.	+10 punti felicità
Cinque cioccolatini	20 D.B.	+5 punti sazietà
Una copia di un dipinto famoso	117 D.B.	+27 punti felicità
Una pallina	3 D.B.	+32 punti felicità

Compra quello che più ti piace e recati ora al paragrafo **130**, ma ricordati di salutare prima di uscire dalla tenda.

#### 47

Lasci gli arcieri ed i fanti ai lati del campo di battaglia e permetti così ampie possibilità di movimento ai cavalieri. Essi partono rapidamente alla carica e si scontrano uccidendo molti nemici, poi ritirano in fretta e si sparpagliano per evitare le frecce nemiche che ora non riescono più a fare breccia. Riattaccano il nemico, riunendosi per poco tempo e poi continuando questa tattica. Quando iniziano a morire alcuni cavalli capisci che è meglio proteggerli con gli arcieri quando si ritraggono ed in questo modo riesci ad ottenere di meglio dalla tattica. Infatti giungi anche alla vittoria, dopo vari attacchi e varie ritirate, contro un nemico che è rimasto colpito dalla tua strana tattica e da questa sconfitto. Ora puoi: andare alla tenda del faraone (**236**), andare alla tenda del cibo (**8**), andare a trapiantare (**265**), andare al negozio (**46**), andare ad osservare una cascata presente vicino all'accampamento (**83**) oppure andare alla tenda delle armi (**257**).

#### 48

Spieghi la tattica all'esercito e poi mandi tutti a dormire tranne dieci sentinelle che cambieranno ogni ora fino alla notte. Di notte le sentinelle, che hanno visto gli Egizi ormai tutti andati a dormire tranne qualche sentinella, svegliano silenziosamente tutto l'esercito che sempre in silenzio si prepara. Schieri l'esercito e ordini di uccidere le sentinelle per prima cosa, senza far rumore e quindi per fare questo mandi trenta soldati tra i più forti ed astuti. Poi una volta che questi hanno fatto il loro compito mandi anche il resto dell'esercito che apre le porte e si divide silenziosamente in ogni tenda. Quando, dopo dieci minuti, suoni la tromba tutti uccidono quelli che hanno trovato nella tenda in cui

sono, senza che questi possano fare molto. La battaglia è vinta. Ora dormi fino al mattino e poi guardi i luoghi nell'accampamento dove puoi andare:

se vuoi andare alla tenda del faraone vai al **110**, se vuoi andare alla tenda del cibo vai al **285**, se invece vuoi andare al deposito di armi vai al **31** o infine se vuoi andare alla tenda dei prigionieri vai al **188**. Infine c'è un'altra possibilità: all'orizzonte si staglia un cancello puoi andarci al **306**.

#### 49

Arrivi a questo bel posto, rinomato per il suo turismo, che si affaccia sul mare... Beh niente illusioni, è un accampamento, su Venere, non c'è mare e neanche turismo. Comunque arrivi in vista dell'accampamento e prepari l'esercito per la battaglia. C'è la possibilità di attaccare normalmente con un semplice scontro frontale, è comodo e semplice e non bisogna compiere tattiche megagalattiche, ma in caso di inferiorità numerica è più facile la sconfitta. L'altra tattica possibile è quella di riscaldare le frecce, cioè di accenderle, e di scagliarle contro i nemici. Questo può indebolire notevolmente l'esercito avversario prima dello scontro, ma si rischia di incendiare l'accampamento e saranno meno le frecce trovate ancora buone dopo la battaglia (a meno che non si facciano con un po' di maionese e tonno :-D). Devi decidere tu, se scegli l'attacco normale vai al **127**, altrimenti al **169**. Oppure potresti anche attaccarli armato di boomerang, se ti senti abbastanza in grado di gestire un combattimento simile, non certo facile, al **133**.

#### 50

Cammini rapidamente, incitato dalle parole di Cowelle, che ancora ti risuonano nella testa. Dopo circa cinque minuti di marcia ti ritrovi bloccato da una frana che occupa la galleria. Scavi ed asporti i massi più piccoli e, con grandi sforzi, riesci a liberare una zona stretta da cui dovresti riuscire a passare. Ti infili con fatica nel pertugio e spingi per permettere al tuo corpo di oltrepassare l'ostacolo. Per qualche istante rimani incastrato e non riesci a muoverti, ma fortunatamente con molta fatica riesci a liberarti, passando oltre alla frana. Continui a camminare nella penombra e giungi ad un bivio che dirama la galleria in due direzioni, disposte a "V". Sulla parete ci sono delle righe di colori differenti: nella parete della prima galleria si vedono distintamente delle chiazze di colore nero mentre nella seconda il colore è il bianco. La tua scelta dovrà basarsi principalmente sui colori, in quanto null'altro ti permette di poter capire quale sia la strada giusta. Se scegli la galleria contrassegnata dal nero vai al **18**, altrimenti se scegli la galleria con il colore bianco recati al **75**.

#### 51

Entri nella tenda e noti che il cibo è in buono stato ed una parte di esso ti può servire. Lo dividi e ne metti una parte da portar via ed un'altra da vendere, se troverai un negozio. Fai caricare le provviste sulla vostra astronave e segnati le provviste da vendere sulle note anche con il loro prezzo: 51 monete. Quando andrai ad un negozio te le compreranno a quel prezzo. Vai al **277** per decidere un'altra attività.



## 52

«Opponete resistenza! Dobbiamo sopravvivere! Nessuno abbandoni la sua posizione, non cedete terreno!» urli poco prima che il fracasso della battaglia copra la tua voce. Anche tu come gli altri soldati sguaini la spada e colpisci con molta forza i nemici che ti si parano davanti. Molti riesci ad ucciderli, altri cadono al suolo feriti gravemente, ma guardandoti intorno noti che siete troppo divisi mentre gli avversari sono molto compatti. Questo punto va a vostro sfavore oltre all'effetto sorpresa. Vi difendete accanitamente e si nota facilmente dal gran numero di nemici al suolo. È inevitabile però che prima o poi cediate ed infatti dopo un altro attacco forte dei nemici alcuni dei tuoi incominciano a fuggire, altri vengono accerchiati, altri resistono a gruppetti, come te ed alcuni soldati a te vicini. Non riesci più a capire cosa succede agli altri, ma il vostro gruppetto resiste, disposto in cerchio, fino a che, sfiniti, venite uccisi. Ti afflosci al suolo senza vita, ma sei morto da eroe.

## 53

Si tratta certamente del lavoro più noioso da fare, ma è molto importante provvedere al futuro di questo pianeta. Potresti anche fondarci una base di antidubustiani, ma tutto solo quando ci sarà ossigeno sufficiente per poter respirare, accendere dei fuochi, far crescere delle piante. Così ti avvii verso il deserto brullo ed inizi a trapiantare. Molte persone fecero come te per la colonizzazione di Marte ed è proprio grazie al loro impegno che fu possibile ricreare una seconda Terra sul pianeta rosso. Era il primo esperimento di terraformazione e probabilmente è riuscito particolarmente bene, a quanto appare al momento. Venere potrebbe essere un passo davvero importante per il futuro del sistema solare e tutto potrebbe essere dovuto a te, che ora stai trapiantando svogliatamente qualche misero arbusto, a dire il vero anche particolarmente brutto. Riflettendo in questo modo, termini rapidamente il lavoro e ritorni all'accampamento al paragrafo 290.

## 54

Decidi così di svagarti un poco dalle ansie e dai timori di questi ultimi giorni, andando a scaricarti giocando. Scopri che molti altri soldati hanno avuto la tua stessa idea e ci sono molti tavoli occupati da grandi plance di giochi da tavolo. Senti una proposta fatta ad alta voce da un ragazzo: «Chi ci sta ad una partita a Risiko?» e ti aggregi subito, perché quel gioco ha la capacità di affinare la tattica ed anche di divertirti. Scegli i carri armati di colore marrone, gli ultimi rimasti, e cominci la tua partita. Scopri però, divertito, che i tuoi avversari sono molto forti e molto abili, quindi non riesci a concludere più di tanto. Raggiungi a stento il possesso di un continente, grazie ad una combinazione, ma vieni rapidamente scacciato e, dopo un'ora, eliminato. Sei molto contento della partita, ringrazi gli altri giocatori e li saluti mentre vai al 57.

## 55

Scendi giù fino alla base della pianta e, poco prima delle radici, trovi un enorme mostro, sicuramente il virus, e lo attacchi. È molto forte e più grande di te, ma quindi anche più goffo e lento. Tu lo attacchi spostandoti velocemente da una parte all'altra, non lasciandogli il tempo di reagire. Dopo un po' il mostro ti colpisce con un tentacolo, facendoti cadere contro la parete del condotto, sta per darti il colpo finale, ma salti via con



agilità e lo colpisci alle spalle. Ora lui ti afferra con due tentacoli, ma con la spada glieli tagli ed atterri per terra, pronto ad un nuovo attacco. Gli fai un salto con la capriola, passando sopra di lui e atterrando gli squarci la schiena. Lui si gira e tu, pronto, gli affondi la spada nel petto, se si può chiamare così. Il mostro barcolla e poi cade per terra, sconfitto. Squarci il condotto, esci fuori e ritorni alla grandezza naturale. La ferita ti fa male e vai a medicarti. Vai al **112**.

## 56

Il sacco di diamanti posato sul pavimento non ti convince per nulla, puzza di inganno. È alquanto improbabile che qualcuno lasci involontariamente un sacco di diamanti a disposizione del prossimo ed è ancora più improbabile che lo lasci volontariamente se non ha un secondo scopo. Distogli lo sguardo dallo spettacolo offerto dal tesoro ed incominci a cercare il luogo da cui puoi proseguire la tua marcia. Solo dopo numerosi minuti, trascorsi ad osservare tutti i pertugi, trovi un condotto di piccole dimensioni, posto in alto, vicino al soffitto. Fortunatamente riesci a spiccare un balzo molto alto e, aiutandoti con le ali, giungi ad aggrapparti al suo bordo. Ti tiri su ed entri nel condotto, a fatica, ma cerchi comunque di sforzarti per passare dalla parte opposta, strisciando. Giungi alla fine del passaggio, ma incominci a sentire dei rumori poco rassicuranti, che ti preoccupano non poco. Ansimi, ruggiti e scalpiti provengono al tuo orecchio indistintamente, capisci che qualcosa ti attende nella stanza successiva. Vai al **154**.

## 57

Hai terminato di esplorare una sezione dell'accampamento, ma se vuoi puoi continuare, osservando il resto dell'accampamento:

la tenda del faraone (**122**), trapiantare (**146**), la sala giochi (**54**), la chat casuale (**42**)

Se invece desideri andare in direzione di un altro accampamento:

accampamento 1 (**100**), accampamento 2 (**74**), accampamento 3 (**267**),

accampamento 4 (**107**), accampamento 6 (**13**), accampamento 7 (**297**),

accampamento 8 (**5**), accampamento 9 (**102**), accampamento 10 (**91**).

## 58

Ti immergi in un cespuglio per non farti notare dalle tre guardie che hai notato appena prima che ti potessero vedere. Hai bisogno di un piano perché le tre guardie sono troppe da uccidere senza fare baccano. Fingi allora una voce da androide e dici «Presto! Due guardie accorrono alla serra numero 1, ci sono problemi, correte!» scioccamente due delle guardie se ne vanno. Tu uccidi senza problemi la guardia rimasta, poi rincorri le due che stanno andando verso la prima serra e le uccidi cogliendole alle spalle prima che potessero osservare le altre serre. Ritorni davanti alla serra prescelta ed entrando noti un gran numero di piante tutte uguali, sei convinto che siano proprio quelle che stai cercando. Provi ad attaccarti ad una ed a provare a respirare e ci riesci perfettamente. Ora che sei certo che la serra è quella giusta vai al **115**.

## 59

Arrivi all'ospedale Du' Buste a piedi e per un po' osservi l'edificio: è imponente e sul balcone sventola una bandiera dubustiana. I muri sono bianchi a motivi rossi, anche le

imposte delle finestre sono rosse. Arrivi davanti all'entrata e, davanti ad un grosso portone bianco lucido, noti due androidi. «Oh sempre loro in mezzo ai piedi» pensi, ma sei anche un po' contento: è da un po' che non ti sgranchisci in un duello. La voglia di trucidarli è tanta, ma rifletti anche sull'idea di entrare di nascosto. Tocca a te la scelta e, se vuoi ucciderli, vai al **156**, altrimenti al **142**.

## 60

Entri nella tenda del faraone e ti siedi un attimo a riposarti. Ad un certo punto senti un mormorio provenire da un'altra stanza. Ti alzi e vai a vedere che cosa c'è; magari è entrato un animale in casa ... Ma invece trovi un uomo con mani e piedi legati e con un bavaglio davanti alla bocca. Lo liberi perché se è un nemico di Du' Buste sarà tuo amico e lui ti ringrazia. «Era ormai tanto tempo che ero prigioniero qui e speravo che qualcuno venisse a salvarmi. Grazie mille di avermi liberato dalla schiavitù». Tu sminuisci la tua importanza nella liberazione e dici che se non ci fossero stati uomini che combattevano dalla tua parte non avresti fatto niente. Lui allora ti dice che per ringraziarti e per aiutare quelli che hanno combattuto anche per lui si arruolerà nel tuo esercito all'istante. Tu allora ti fai portare da un soldato l'attrezzatura completa da soldato e gliela dai. Lui è contento e tu te ne vai al **160**.

## 61

C'è abbastanza cibo dentro la dispensa e dovrebbe essere buono, non dà segni di essere andato a male. Tieni un po' di pastiglie per il tuo esercito e le altre le metti nelle note, accanto al loro valore: 130 D.B. Quando arriverai ad un negozio sarà quello il prezzo che ti verrà pagato in cambio del cibo. Ora vai al **275**.

## 62

Nella tenda dei videogiochi trovi immediatamente un gioco che ti appassiona molto: virtual risiko. Inizi quindi una partita contro il computer ed elabori la tua strategia per la conquista del mondo. Fortunatamente i territori che ottieni all'inizio del gioco ti sono favorevoli, in questo modo riesci ad ottenere in quattro turni il continente africano e poco dopo riesci anche ad eliminare il giocatore di colore viola. Ora ti ritrovi però a doverti scontrare con il giocatore verde che ha conquistato l'America del Nord e cerca di spodestarti dai territori nella parte Sud del continente. Fortunatamente anche altri due giocatori devono opporsi al verde per ottenere dei vantaggi ed allora riesci a prevalere nella zona contesa. Con due continenti ormai puoi combattere ad armi pari con il verde, poi ti ritrovi contro il rosso che ha sconfitto il blu e possiede tutta l'Asia. Dopo uno scontro titanico, che vede tra l'altro soccombere il giocatore nero, che possedeva l'Oceania, riesci a prevalere sul temibile avversario e conquisti la vittoria. Vai al **167**.

## 63

«Non ti rendi conto di quello che stai facendo, chiunque tu sia! Sono Sad Frog, sto liberando il pianeta dalla dominazione tirannica di Du' Buste, perché dovrei meritarmi un trattamento simile? Se tu hai un minimo di correttezza dovresti ricompensare chi ti aiuta e non trattarlo in questo modo. È assurdo che la ricompensa di tanto impegno sia la prigionia, non ti pare?!» gli sbraiti contro cercando di trattenere l'ira. L'unica risposta che

hai da lui è una sorda risata che suona come una presa in giro. Il vecchio ti lascia vari giorni in quella umida e stretta cella senza lasciarti dormire, una delle torture più atroci che si possano immaginare, poi finalmente un giorno, giunto la mattina presto impugnando una lancia te la scaglia addosso attraverso le sbarre. Sei talmente stremato che non riesci a muoverti e muori colpito da essa.

## 64

Entri nella tenda del faraone e trovi un tizio, sicuramente non un soldato, perché non sembra egiziano, comunque da solo potrebbe farti poca cosa. Lo saluti e gli chiedi chi è, lui non solo non risponde, ma non si muove nemmeno, rimane fermo come quando sei entrato tu. Lo saluti di nuovo, ma niente, non risponde. Provi a passargli una mano davanti agli occhi, come si fa per disimbambolare qualcuno e quello...  
... non dà nessun segno, rimane imbambolato, come se fosse indifferente a tutto quello che gli sta intorno. Vai al **155**.

## 65

Apri la porta di sinistra e, dopo aver osservato se contiene per te qualche pericolo, ti avventuri nel corridoio che si dilunga dopo di essa. Appena oltrepassi la soglia, la porta si chiude automaticamente. Inizialmente ti preoccupi, ma attendendo e notando che non succede niente di nuovo decidi di continuare a camminare. Cammini lentamente temendo qualche tranello, il corridoio è irrealmente silenzioso e sembra non finire mai. Cammini per vario tempo, dovuto anche alla tua lenta andatura. Il corridoio termina in un'ampia caverna dalla volta molto alta. Essa è vuota, ma al centro è presente un macchinario abbastanza voluminoso, dotato di molte leve e molti bottoni. Dopo esserti voltato ad osservare attentamente la caverna, ti dirigi verso l'unico oggetto che può essere interessante. Osservi la macchina soltanto un istante, leggi su un display la scritta 2507, poi senti un risucchio alle tue spalle, stai per voltarti, ma un forte colpo sulla testa ti fa cadere tramortito. Perdi i sensi, vai al **40**.

## 66

Entri nella tenda che ospita un piccolo emporio che vende di tutto. Saluti cordialmente il proprietario ed osservi la mercanzia esposta. C'è molto all'interno della tenda, ma la maggior parte di ciò che è in vendita è assolutamente inutile o anche brutto. Trovi però alcuni oggetti di tuo interesse. Ricorda che se hai qualcosa da vendere di cui sai il prezzo puoi farlo, poi leggi quello che ti viene offerto.

Una rivista di astronavi	5 D.B.	+11 punti felicità
Un quaderno	11 D.B.	+10 punti felicità
Cinque cioccolatini	20 D.B.	+5 punti sazietà
Una copia di un dipinto famoso	117 D.B.	+27 punti felicità
Uno spazzolino	4 D.B.	+10 punti felicità

Dopo aver comprato, aggiungi i punti guadagnati e detrai i soldi spesi, poi vai al **225**.

## 67

Prepari l'esercito e poi cominci ad avanzare saltando su un piede solo. L'esercito egiziano non capisce che tattica stai usando e sta fermo finché non arrivi davanti a loro. Allora cominciano ad attaccare e tu ti difendi sempre saltando su di un piede solo. Ad un certo punto un cadavere ti fa inciampare e gli Egiziani ti sono subito addosso. Poiché è difficile difendersi sdraiati per terra, non fai una buona fine e rimani cadavere sul suolo straniero. Ti si appannano gli occhi e ti arrabbi per aver compiuto una tale stupidaggine che ha causato la tua morte.

## 68

Spieghi la strategia all'esercito e poi vai verso il nemico, seguito dall'esercito. L'ala centrale a metà strada cede soldati alle altre ali, lo scontro è buono, l'ala di destra comincia ad avere la meglio su quella avversaria. Dall'altra parte però la sinistra non riesce ad avere la meglio, mentre centralmente la situazione è piuttosto pari. Dopo mezz'ora di battaglia l'ala sinistra è sconfitta e la destra invece vince ed inizia ad attaccare quella centrale che stava iniziando a guadagnare. L'ala destra avversaria arriva alle spalle della tua ala destra e la coglie di sorpresa, sbaragliandola. Rimane l'ala centrale contro quella centrale e quella destra avversaria. Purtroppo non è abbastanza forte da resistere a questo attacco su due fronti e viene totalmente sconfitta. Muori anche tu nella battaglia e molte persone sono fatte prigioniere. La partita è persa.

## 69

Fai schierare tutti i tuoi soldati secondo l'ordine consueto, utilizzato anche nell'addestramento, e dai l'ordine di attacco. Iniziate la marcia senza ancora vedere i soldati nemici ed arrivate al loro accampamento senza avere segni della loro presenza. Passate attraverso le vie dell'accampamento cercandoli, ma dai l'ordine che non vengano abbandonati i ranghi in modo da restare pronti allo scontro. Ti rendi rapidamente conto della correttezza della tua azione: vedete i soldati nemici all'altro capo dell'accampamento, probabilmente si attendevano che arrivaste da quella parte. Avvedutisi di voi vi attaccano e vi trovate a combattere tra una tenda e l'altra dell'accampamento. Tutte le sezioni del tuo esercito sono compatte, ma ognuna è separata dalle altre. Questo dà ai nemici l'illusione che non siate schierati esattamente e vi attaccano confusamente, senza schieramento alcuno. Per voi è una grande fortuna: riuscite a respingere favorevolmente la prima ondata perdendo pochissimi uomini. Addirittura avete la possibilità di avanzare fino a giungere in campo aperto dove riunite tutte le sezioni e vi scontrate con i nemici schierati disordinatamente. La superiorità tattica non lascia scampo ai nemici e tra di loro sono pochi quelli che si salvano, scappando in fretta dalla zona di battaglia lasciando gli scudi e le armi, troppo pesanti per la fuga, al suolo. Adesso hai la possibilità di esplorare l'accampamento e recarti a tua scelta: al **122** alla tenda del faraone, al **146** per trapiantare, al **54** alla tenda per giocare, al **42** per andare alla tenda della chat casuale.

## 70

Eccoti dunque nel primo accampamento. Incominci a preparare l'esercito, pensando ad una strategia possibile da attuare. La conformazione della zona non ti permette di fare

granché, ma potresti pensare a qualcosa di più semplice. Intanto gli Egizi non ti hanno ancora avvistato e quindi puoi stare tranquillo per un po' mentre pensi alla tattica. Ecco! Ora ti viene in mente cosa si può fare di semplice ed efficace allo stesso tempo: potresti scegliere di attaccare di notte. Oppure potresti scavare un tunnel, sarà lungo, ma poi li coglierai di sorpresa entrando direttamente nel loro campo! Se invece queste due tattiche ti impensieriscono un po' puoi attaccare di giorno con una normale tattica. Se scegli la notte vai al **48**, se scegli il tunnel vai al **106**, se scegli la tattica normale vai al **97**.

## 71

Prendi con te una quindicina di vasi con le piante che dovrai trapiantare. Scavi le buche e poi trapianti una dopo l'altra tutte quelle che ti sei portato. Il terreno che hai scelto non è molto duro e quindi non ci vuole molto prima che tu riesca a terminare il tuo lavoro. Quando hai finito, ti volti intorno e contempi il paesaggio circostante. Tutto è deserto e tutto è davvero triste: le montagne spoglie, praterie desertiche, mari senz'acqua. Sai che il processo di colonizzazione dovrà durare molto tempo, almeno fintanto che le piante verranno portate in così pochi gruppetti alla volta. Per velocizzare il tutto bisognerebbe riempire ogni singolo centimetro quadrato con la vegetazione, in modo da poter creare rapidamente ossigeno e rendere l'atmosfera respirabile ed abitabile la zona. Contento del tuo lavoro, ritorni all'accampamento al **172**.

## 72

Appena entri vieni "aggredito" dai disegni sulle pareti, sono tutti di cartoni animati e questo sembra dire che questa è la sala medica per bambini. Questa teoria te la conferma il dottore che momentaneamente non ha pazienti perché è in pausa; lui ha appena finito il turno e tocca ad un altro medico. Lo saluti, lo ringrazi e torni nel corridoio (**218**).

## 73

Nella tenda non trovi nulla che ti possa interessare. Il faraone non è lì, probabilmente è stato ucciso durante la battaglia, ma rimangono i suoi effetti personali. Questi però non sono di alcun interesse per te, quindi decidi che è davvero meglio uscire nuovamente per osservare il dipinto. Mentre varchi la soglia noti al suolo un sigillo che prima non avevi notato, per distrazione o perché non c'era ancora. Lo afferri e tenendolo in mano noti che riproduce perfettamente il dipinto realizzato sulla tenda del faraone. Decidi di conservarlo e lo inserisci nel tuo zaino (segnalo nelle note). Credi che potrebbe esserti davvero utile. Vai ora al **57**.

## 74

Marciando a tappe forzate giungi in pochissimo tempo di fronte a questo accampamento nemico. La tua condizione appare molto favorevole: sei su una altura che domina l'accampamento, posizionato a valle di essa. La collocazione dell'accampamento non è stata molto ben studiata e questo ti permette di avere a tuo favore la conformazione geografica. Gli Egizi sono tutti schierati di fronte alla porta principale delle mura del loro accampamento. Con te hai molti arcieri e potresti sfruttarli abilmente lasciandoli sull'altura mentre con il resto dell'esercito ti avvicini al nemico per il corpo a corpo. Se

decidi di sfruttare a questo modo gli arcieri vai al paragrafo **264** altrimenti puoi effettuare un normale attacco di scontro corpo a corpo andando al **274**.

### 75

La galleria bianca non è lunga e giungi in pochi minuti all'interno di una caverna di modeste dimensioni, ma abbastanza capiente da poter contenere una cinquantina di persone. Essa è completamente spoglia, salvo un sacco posto al centro della stanza, dal quale vedi strabordare diversi diamanti, di dimensioni e valore considerevoli. Ti avvicini immediatamente a questo bottino, non essendoci null'altro di interessante nei dintorni. Osservi questa ricchezza e ti rendi conto che potrebbe essere la soluzione di molti dei tuoi problemi, ma forse cela qualcosa di più. Decidi di assecondare il tuo desiderio, afferrando il sacco al paragrafo **240**, oppure resisti tenacemente ed osservi nuovamente la caverna, per avere più informazioni, andando al paragrafo **56**.

### 76

La stanza dove ora ti trovi è più ampia della precedente e contiene due porte e due sfingi, inoltre al centro della stanza c'è la tana usata dal mostro, un giaciglio di paglia putrescente cosparso di ossa. Ti dirigi dall'altra parte della stanza evitando il giaciglio nauseabondo ed osservi le due porte. Sulla parete tra le due porte c'è un'incisione: «Solo una domanda può essere fatta a una sola sfinge per capire qual è la porta corretta che ti permette di salvarti la vita, sappi che una delle due creature mente sempre, mentre l'altra dice sempre la verità. Rifletti bene prima di tentare la sorte!». Tieni la bocca cucita per evitare che ti vengano attribuite domande che non volevi fare e ti siedi tra le due sfingi a riflettere. Se riesci ad arrivare a capire qual è l'unica domanda che ti permette di scegliere la porta esatta vai al **261** per ascoltare la risposta della sfinge, altrimenti tenta una porta a caso al **153**.

### 77

Il faraone cede e posa la spazzola e muta la sua espressione da irata in afflitta. Si volta e ti dice, mostrandoti la schiena: «questo disegno non riesco a farlo venire via, capisci il motivo per cui non si può lavare?». Ora noti che sulla sua schiena sono rappresentati un uomo blu ed una donna verde in modo molto schematico. Osservando meglio noti che proprio al centro dell'immagine c'è un piccolo sigillo tondo, simile ad una spilla, che rappresenta lo stesso disegno. Stacchi delicatamente il sigillo ed il disegno magicamente scompare. «Ecco fatto!» dici al faraone che ora è contento di essersi liberato di quel disegno. Non dici nulla del sigillo al faraone e lo tieni per te, segnalo nelle note. Saluti il faraone e ti dirigi al paragrafo **109**.

### 78

Tutte quelle funi non ti convincono per nulla, meglio controllarle. Non è molto difficile scoprire che tutte partono dal piedistallo del tesoro. Tirandone una si chiude la porta di entrata, tirandone un'altra si apre un foro in alto alla stanza, allentando l'ultima invece si apre un'altra porta, che prima non avevi notato. Ma il piedistallo come potrebbe azionare le corde? Ti appoggi ad esso per riflettere e noti che si abbassa con il peso e risale se alleggerito. Quindi se tu togliessi il tesoro il piedistallo si alzerebbe per l'assenza di peso, andando a tirare due corde: la chiusura della porta di entrata e l'apertura del foro.



Qualunque cosa debba uscire da quel foro non dovrebbe essere buona se prima si chiude la porta... Appoggiando invece altri soldi sul tesoro il piedistallo si abbasserebbe allentando la fune che fa aprire la porta per dove devi passare. Convinto della tua soluzione appoggi una dopo l'altra delle monete, con 10 D.B. la porta si è aperta di abbastanza per farti passare. Abbandoni le 10 monete e prosegui il tuo cammino. Vai al **166**.

## 79

Indirizzi il tuo esercito rapidamente contro la porta che vi si para davanti, coprendo i tuoi soldati con le frecce scagliate contro le mura nemiche. Giunti davanti al portone iniziate a colpirlo con violenza, fino a che non viene spalancato e ne esce l'esercito avversario che cominciate a fronteggiare eroicamente. Dimeni la tua spada con furore sulle teste dei tuoi nemici e sfondi anche molti scudi, eliminando le difese nemiche. Dovete però retrocedere, spinti dall'interno dagli Egizi con gran forza. Fai forza ai tuoi soldati urlando i loro nomi ed incitandoli. Ricominciate ad avanzare ed ad avere la meglio. Oramai riuscite anche ad oltrepassare il portone e spostare il combattimento dentro l'accampamento. Restano pochi soldati e riuscite a sconfiggerli in poco tempo, prendendo così possesso dell'accampamento. Ora puoi andare alla tenda del faraone al **162**, andare alla tenda dei rifornimenti al **126**, alla tenda delle armi al **183**, al negozio al **284** oppure a trapiantare al **22**.

## 80

Apri la porta ed un altro corridoio ti appare davanti, ma le porte sono tutte delle sale dei pazienti e quindi non ti vale la pena di esplorarlo. Ti giri e torni indietro fino alla porta, ora la apri e vai al **218**.

## 81

Stai per uscire dalla tenda quando ti appare la figlia del sindaco di Gimpy, alcuni dicono che sia la ragazza più bella del sistema solare dopo Afrondhir la rossa. Dice: «Ciao Sad Frog, sono apparsa qua per dirti che io... insomma che tu... che noi... beh ecco io ti amo!» Tu arrossisci come un peperone ed avendo la pelle verde non viene un bel colore. Lei continua dandoti il suo numero di mente, se non ce l'hai segna l'indizio T. Ti racconta che la sua vita non è più la stessa da quando ti ha visto, perché tu sei bello, coraggioso, forte, astuto, simpatico, generoso... Tu la ringrazi e le dici che non la conosci bene, ma sai che è la seconda più bella del sistema solare. «Grazie, sei molto gentile» risponde lei e tu le dici: «Non è gentilezza, è un dato di fatto». «Comunque- riprende lei- sono venuta qua da parte di mio padre, dice che può passarti delle reclute ben armate e rifornite». Tu le rispondi dicendo che accetta il suo aiuto, ma siccome per mandarle su Venere ci vuole molto tempo, preferisci che le mandi su Marte dal tipografo di Eeuganisoirs. Ringrazi comunque la ragazza e suo padre e la saluti perché se ne va. Vai al **299**.

## 82

La porta è stranamente aperta, allora entri dentro la gabbia per prendere Sad Frog che in questo momento sembra privo di sensi. Cerchi di stringerlo per tre volte, ma tre volte le tue braccia incontrano il vuoto. Un sonoro rumore metallico risuona alle tue spalle, ti volti e noti che i due ragazzi stanno chiudendo la cella. Sad Frog è soltanto un ologramma,



come ti sei reso conto ed era un'esca per attirarti in trappola. Devi agire rapidamente, non hanno ancora chiuso il lucchetto ed hai quindi ancora il tempo di agire rapidamente: cerchi di fuggire prima che ti sigellino dentro (**230**), chiedi che ti risparmino perché non hanno motivo di farti del male (**217**) oppure chiedi loro le spiegazioni di tale gesto (**289**).

### 83

Decidi di recarti a visitare quella cascata che appare poco lontano dall'accampamento, in effetti è molto strano che su Venere si trovi dell'acqua scorrere e ne vuoi cercare le ragioni più profonde che motivano questo strano fenomeno. In effetti da una roccia poco più alta di te scaturisce questo getto di acqua, ma non riesci a vedere che cosa lo genera. Non può essere naturale perché su Venere non c'è acqua, ma proprio non riesci a capire che cosa o chi ha causato questa cascata. Dalla cascata nasce un piccolo laghetto e l'acqua non va oltre, probabilmente si insinua sottoterra oppure rigenera la cascata, tramite un meccanismo a te ignoto. Provi a mettere un piccolo pezzetto di lanuggine, persa dal tuo zainetto, nell'acqua e noti che effettivamente dopo vari minuti sparisce dal laghetto, risucchiata e poi la vedi precipitare dalla cascata. Appurato il meccanismo non riesci a trovare nulla di più interessante e vai al **130**, a meno che tu non abbia dieci sigilli, in qual caso, vai al **234**.

### 84

Sei disperato, non sai proprio che cosa fare, nulla sembra essere utile nei confronti di questi due fratelli. Continui a combattere, difendendoti dai loro attacchi, ma sai di non poter resistere in eterno, aspetti dunque la tua fine. Improvvisamente ai tuoi fianchi appaiono due ragazze, armate, che si indirizzano subito ai ragazzi che ti combattono: «é sempre troppo facile prendersela con i deboli, piuttosto sfidate noi!». «Afrondhir la Rossa ed anche Cowelle, che bella sorpresa! Il gioco iniziava proprio ad essere noiosetto» risponde uno dei due ed entrambi cessano di combattere contro di te. «Accettiamo la sfida!» affermano poi insieme ed indirizzano un colpo contro le ragazze. Vai al **185**.

### 85

Dopo aver imboccato la galleria da te scelta devi compiere un lungo percorso in un oscurità sempre più profonda. Finalmente, dopo aver camminato molto, arrivi in una grande stanza con delle funi alle pareti ed un grande velo blu in mezzo alla stanza, che cela qualcosa sotto di sé. Ti dirigi ad osservare cosa è nascosto sotto il velo e togliendolo scopri un piedistallo che ha sopra di sé un forziere pieno di tesori di ogni tipo. Ci sono sacchetti pieni di D.B., collane di perle, pietre preziose, oro, argento ed altre preziosissime cose. Questa è una buona cosa: con tutto questo potresti comprare armamenti forti a tutto l'esercito, reclutare delle leve stipendiate e liberare dal giogo di Du' Buste anche Marte! Sarebbe una buona idea portare via il forziere, in fondo è qui abbandonato. Le funi che circondano la stanza richiamano però la tua attenzione. Preferisci prendere il tesoro ed andartene fintanto che sei in tempo (**143**) oppure andare a controllare quelle numerose funi (**78**)?

## 86

Dentro la tenda delle vettovaglie trovi numerosi barattoli con pillole di tutti i tipi di cibo. Osservi prima che non siano scaduti e poi prendi tutti i barattoli per permettere a tutto il tuo esercito di sfamarsi per i giorni successivi. Noti che avanzano numerose pillole che non servono al tuo esercito, quindi le tieni da parte per venderle al primo negozio che incontrerai. Il valore di queste pillole è di 13 D.B. e quando le venderai ad un negozio di verrà data tale cifra. Ora vai al **21**.

## 87

Entri nella tenda dedicata a questa mostra di quadri di post-belligerantismo e noti che al momento sei in compagnia di pochi altri soldati nel visitarla. Sono raccolti qui una ventina di quadri del post-belligerantismo, una corrente pittorica sviluppatasi prima della partenza per Marte. Sono tutti caratterizzati dall'interesse per i volti dei soggetti che sono resi molto realisticamente, in contrasto con il resto del dipinto. Alcuni di questi quadri sono molto famosi, ma naturalmente qui si trovano delle copie. Le pennellate sono davvero caratteristiche perché sono un amalgama di virgolettature impressioniste e puntini del pointillisme, questo da ad ogni opera un'idea di caotico, ma anche di brillantezza. I colori sono infatti accostati uno all'altro con il metodo inventato da Chevreul. Quando osservi l'ultimo quadro noti che alla mostra inizia ad affluire più gente. Uno dei soldati entrando ti avverte che sono stati terminati i lavori all'esterno per seppellire i cadaveri e ripulire la zona della battaglia. Lo ringrazi e, terminata la visita, decidi di recarti al **172**.

## 88

Per rinforzare i fanti e dare loro più importanza tattica dai spade e sciabole ad arcieri e cavalieri, lasciando depositare ai primi l'arco ed ai secondi il cavallo. Con un esercito così composto avrai sicuramente la meglio nel corpo a corpo, ma devi pensare a proteggerli contro gli arcieri. «Dovrete correre rapidamente per non venire uccisi dalle frecce, proteggendovi sempre con il vostro piccolo scudo di legno, fino a che non giungerete allo scontro frontale» intimi loro per evitare troppe morti. Quando dai il segnale vi dirigete tutti velocemente e con il braccio sinistro che sostiene lo scudo in alto contro i nemici. Senti durante la corsa varie frecce che si conficcano con impeto sul tuo scudo e noti alcuni cadere ai tuoi lati, ma appena dopo la seconda scarica di frecce siete già addosso al nemico. Colpisci immediatamente il primo nemico con un colpo del tuo scudo sulla sua testa, poi trafiggi altri due nemici e ti trovi a duellare con un terzo. Quando infine riesci ad avere la meglio anche su di esso, la battaglia è ormai finita, tranne in pochissimi luoghi per cui non risulta più alcun problema. Ora puoi:

andare alla tenda del faraone (**236**), andare alla tenda delle cibarie (**8**), trapiantare (**265**), andare al negozio (**46**), ad osservare da vicino una bella cascata lì vicino (**83**) oppure andare alla tenda delle armi (**257**).

## 89

Entri in quella tenda, che è rossa a strisce verdi ed ha dipinti sui lati dei piatti, quelli tradizionali con il cibo vero e senza pillole. Una pizza fa capolino da un lato, un piatto di formaggi da un altro, poi ci sono delle patate ed un piatto di pasta ed infine un bel po' di pane. Ritornando però alla tua entrata nella tenda, tu, dopo essere entrato, controlli le

scatole di pillole per vedere la scadenza e di che tipo di cibo si tratta, sai ci sono alcuni allergici ad alcune pillole di cibi particolari. Dopo aver controllato prendi vari menu ed ora devi segnare nelle note il cibo ed il suo valore:170 monete. Se mai ti troverai ad un negozio potrai venderlo al prezzo che hai segnato, ti daranno quelle monete, né di più né di meno. Vai al **123**.

## 90

La tenda della chat casuale è particolarmente affollata e cerchi di capire perché tutti questi soldati sono interessati alla chat. Ti volgi ad osservare lo schermo, spintonando un poco per farti largo tra la folla, e noti che l'intellocutore è un gatto! La scena è davvero buffa perché i soldati parlano al gatto ed il gatto non capisce da dove provengono questi rumori, poi si mette a fare le fusa, poi si addormenta, ma viene svegliato dalla voce dei tuoi soldati. Insomma la scena è davvero ridicolissima e molto esilarante. Ad un certo punto la padrona del gatto nota quello che stava succedendo e, scusandosi, allontana il gatto e spegne la chat casuale. I soldati, delusi, ma ancora con il sorriso sul volto si dirigono fuori dalla tenda e così fai anche tu, andando al paragrafo **231**.

## 91

Non fai in tempo ad arrivare in vista dell'accampamento che già vedi un notevolissimo esercito posto di fronte ad esso. Questo esercito è davvero il più grande che tu abbia ancora affrontato da quando sei su Venere. Fai fermare i tuoi uomini per decidere bene come attaccare perché sei certo che qui è in gioco la vostra vittoria più che in altri luoghi. Inizialmente pensi che, urlando durante l'attacco, i nemici si sentiranno meno forti mentre voi sembrerete di più, oppure potreste attaccare con i ranghi ancora più serrati del solito in modo da formare un corpo compatto ed indivisibile di soldati che si precipita contro il nemico. Oppure potresti utilizzare quell'arma potentissima che ti è stata donata, l'indizio A, per provare a sconfiggere i nemici con essa. Se scegli di urlare vai al **271**, se scegli di usare l'indizio A (sempre se lo possiedi), vai al **117**, se vuoi attaccare a ranghi serratissimi vai al **98**.

## 92

Una biblioteca! Che bellezza, una biblioteca in un accampamento di guerra! Ti dirigi all'entrata e poi, appena dentro, chiedi alla bibliotecaria se quella biblioteca fa parte del sistema bibliotecario interplanetare. Lei ti risponde di sì, allora le chiedi se gentilmente potrebbe farti la scheda, così da poterla utilizzare anche nelle biblioteche di Marte e della Terra. Lei ti chiede i dati e tu glieli dai falsi, altrimenti Du' Buste potrebbe tenderti un agguato quando vai a restituire un libro, visto che lei può controllare ogni dato di ogni organizzazione. La bibliotecaria ti dà allora la tessera, a forma di lente a contatto, che tu ti metti. Infatti ora le tessere si usa metterle sull'occhio in modo da averle sempre, per farla controllare basta un semplice macchinario che controlla i suoi dati senza bisogno di sfilarla. Saluti la bibliotecaria, segni l'indizio AH e vai al **296**.

## 93

Dai il segnale di attacco e cominci a marciare con l'esercito contro i nemici. Anche loro si incamminano venendovi incontro. Vi raggiungete e scoppia la battaglia. Tu incominci

colpendo un cavallo e facendo cadere il suo cavaliere, poi ingaggi una lotta contro di lui. Le due lame scintillano, il tuo avversario è forte, ma per sua sfortuna ha una spada non molto buona che dopo un po' si spezza lasciandolo disarmato. Tu ne approfitti e lo colpisci, poi passi a combattere una mummia e riesci ad ucciderla con un fendente. Ti trovi contro due avversari perché il tuo esercito è in svantaggio numerico, uno ti colpisce e pari, poi pari un colpo dell'altro e ne tenti uno te, che para. L'altro ti tira un altro colpo che schivi per un pelo e, grazie ad un buon colpo, trapassi l'avversario. Per tua sfortuna l'avversario vivo ti colpisce appena prima che tu possa colpirlo. La vista ti si annebbia e muori. La partita è persa.

#### 94

Combatti aspramente contro quell'essere sovraumano, ma le forze che ti restano dopo la lunga battaglia sono davvero poche ed hai bisogno di una grandissima forza di volontà per continuare a parare i colpi di quel nemico estremamente vigoroso. Sai che non hai scampo: lui non può morire e si stancherà dopo di te, mentre tu sei vulnerabile e stanco. «Prenditela con qualcuno di più forte, se ti senti così vigoroso» esclama una voce alle tue spalle.

Entrambi vi voltate, interrompendo il combattimento. Un uomo anziano, alto, magro con un bastone ed un mantello arancione, la barba ed i capelli bianchi si staglia nello spiazzo con un sorriso beffardo sulle labbra. «Oh! Publius Magnus, avevo proprio bisogno di te per parlare di qualcosa di importante» risponde il vecchio con cui stavi lottando e senza attendere si lancia con un balzo sopra l'uomo che ha chiamato Publius Magnus.

Quest'ultimo non viene colto di sorpresa, ma frapponne la sua spada tra quella avversaria ed il suo petto e da inizio al combattimento. Tu ti accasci al suolo, sfinito. Vai al **220**.

#### 95

Apri la porta ed entri nella caverna che si staglia di fronte a te. Giuntovi in fondo non trovi nessuna porta per continuare, allora ti volti. Tre ragazze sono sedute a filare lì vicino, mentre prima non c'era nessuno. «Ugolino, la scelta era sbagliata. Come potrai avere la forza di tornare indietro e cambiare porta?» una di esse incomincia a piangere. Tu vuoi dimostrare che ce la puoi fare e, non rispondendo nemmeno, continui a camminare verso la porta da dove sei entrato. Improvvisamente però le gambe non ti rispondono più e ti afflosci sul suolo freddo della grotta. Tenti invano di rialzarti, perché ormai hai troppa poca forza e poco sangue per riuscire a continuare. Piangendo senza lacrime ti spegni lentamente con gli occhi voltati verso le tre ragazze che scompaiono piano piano.

#### 96

Dai disposizioni all'esercito e ti prepari ad aggirare quello avversario, senza farti vedere, fai passare tutti molto lontano dai nemici. Pochi alla volta vi state accumulando alle loro spalle, ma uno di voi esce troppo allo scoperto. I nemici lo notano e tirano delle frecce addosso a lui, tu vai per salvarlo e devii con il tuo scudo le frecce, ma una ti colpisce ugualmente e tu cadi, trafitto. Vedi che gli altri continuano la strategia e poi attaccano alle spalle, stanno vincendo, sono arrabbiati per la tua fine. Sei contento di vedere questo, ma gli occhi ti si offuscano e non vedi più niente. Sei morto.

## 97

Beh visto che sei così forte puoi vincere anche senza sotterfugi e quindi perché non fare una bella battaglia di giorno? Schieri l'esercito e poi, dopo avergli parlato, dai il segnale. I tuoi uomini si riversano contro gli avversari e lo scontro provoca una netta vittoria dei tuoi. Subito lo schema avversario si sfalda e tu riesci ad uccidere una buona parte di soldati. Così separati tra di loro perdono molta della loro efficacia e quindi la tua vittoria non è ormai troppo lontana. Con un colpo tagli la testa al faraone e ti avventi su altri nemici. Uccidi due mummie con un affondo, poi, usando l'arco preso da una delle due, colpisci un Egizio sulla biga. Ti impadronisci di questa e cominci a fare una strage enorme tra i nemici con il mazzafrusto che aveva l'Egizio. Poi, visto che la battaglia ormai è certamente vinta, lasci fare le ultime piccole scaramucce agli altri soldati e vai all'accampamento nemico.

Puoi andare alla tenda del faraone al **110**, oppure a quella del cibo al **285**, o a quella delle armi al **31** o a quella dei prigionieri al **188**. C'è infine un'altra possibilità: un cancello al **306**.

## 98

Fai schierare il tuo esercito come se fosse una battaglia normale, ma poi mostri loro come stringersi ed in quali tempistiche fare tutto. Infatti sarebbe solo controproducente iniziare a marciare contro il nemico già serratissimi, l'unico vantaggio è derivato dal fatto di essere compatti all'impatto contro i nemici, durante la marcia è svantaggioso, durante il combattimento anche. Quando vedi che gli Egizi iniziano a venirti incontro, termini rapidamente le tue spiegazioni e ti schieri nella prima linea con i tuoi soldati, poi iniziate a marciare. Appena prima di scontrarvi con i nemici vi compattate rapidamente andando così ad incidere fortemente sulla zona centrale dell'esercito nemico. Immediatamente però vi riallargate ed iniziate il corpo a corpo. Per evitare di atomizzarvi troppo in mezzo ai nemici continui ad imporre di restare schierati. Dopo vari minuti decidi di rieffettuare lo scontro iniziale e fai indietreggiare tutti, vi ricompattate e vi schiantate nuovamente contro il centro nemico. Questa volta riuscite addirittura a penetrare nello schieramento nemico, ma rapidamente tornate indietro per non restarci serrati dentro. Combattetevi tutti con molto valore e tutte le vostre energie sono spese per cercare di abbattere il maggior numero di nemici in breve tempo. Fortunatamente riuscite a resistere a questo sforzo sovraumano che vi è richiesto dal combattimento e riuscite a prevalere sul nemico. Ora puoi recarti nell'accampamento e:

andare alla tenda del faraone (**158**), andare a trapiantare (**193**), andare alla tenda dei videogiochi (**62**), andare alla tenda della chat casuale (**90**).

## 99

Entri nella tenda in cui il faraone faceva dei collegamenti con Du' Buste. In questo modo potrai vederla e prenderla in giro, infatti le hai sconfitto un accampamento! Ti metti nella cabina per il collegamento spazio-mentale e aspetti di sentire che la procedura è pronta. Finalmente ecco Du' Buste che ti osserva e si prende un colpo. «Tu ... Tu qui?» dice. Al che tu rispondi: «Sì, proprio io e ti ho annientato l'esercito!». Du' Buste si arrabbia un sacco e sta per spaccare tutto quello che ha intorno a lei, ma per sua fortuna interviene sua sorella Splinz che la calma e ti dice: «Non ti preoccupare; tu avrai pure vinto, ma non ci

hai ancora sconfitti. Il nostro esercito è praticamente infinito, mentre il tuo dopo un po' finirà!». «Beh, cara Splinz, gli androidi non possono venire su Venere e gli Egizi non sono infiniti! Inoltre quando avrete finito i soldi come li creerate altri androidi?». Du' Buste ormai dall'altra parte sta impazzendo e Splinz ti chiude il collegamento spazio-mentale per non farla impazzire di più.

Ora ti dirigi verso il **131**.

### 100

Eccoti schierato di fronte all'accampamento numero 1, pronto a combattere contro i numerosi Egizi che ti troverai ad affrontare. Hai un buon esercito con te ed è variamente fornito: ci sono arcieri, cavalieri e fanti. Appena di fronte all'accampamento nemico ci sono schierati gli Egizi, pronti ad attaccarti. Devi prendere una decisione su quale sezione del tuo esercito sfruttare maggiormente contro i nemici. Se scegli i fanti avrai il problema delle frecce nemiche durante l'avvicinamento, ma sarai più forte nel corpo a corpo. Se scegli gli arcieri hai la possibilità di colpire i nemici durante l'avvicinamento, ma sarai svantaggiato nello scontro corpo a corpo. Se scegli i cavalieri sarai favorito dalla velocità, ma esporrai i cavalli alle armi dei fanti che potrebbero facilmente ucciderli. Se scegli la prima opzione, i fanti, vai all'**88**, se scegli la seconda, gli arcieri, vai al **241**, se scegli la terza, i cavalieri, vai al **47**.

### 101

Il tuo esercito si schiera nella pianura e quello avversario dall'altra parte ha quasi finito di farlo. Cerchi con lo sguardo il faraone, ma tra tanta gente è difficile trovarlo. Dopo un po' lo scorgi in fondo alla seconda fila di soldati. Dici ai tuoi che è tuo compito ucciderlo e poi dai il segnale d'attacco. L'esercito si riversa ordinatamente verso quello nemico e tu con lui. L'impatto è violento e molti da entrambi i lati muoiono. Non hai ancora perso di vista il faraone ed ora ti fai largo tra i nemici, uccidendo quelli che si trovano in mezzo alla strada per arrivarci. Il faraone si accorge che cerchi lui e chiede aiuto ai suoi. Tu quindi ci metti un bel po' per arrivare davanti a lui e poterlo sfidare a duello. Il tuo nemico è un abile spadaccino, ma è difficile eguagliarti nell'arte del combattimento. Con un colpo da maestro gli mozzi la testa e la alzi in alto per farla vedere ai due eserciti. Il tuo prende speranza da questo e l'avversario invece perde la stabilità nel suo interno. Non è più difficile prendere il sopravvento e infatti vinci. Ora andando nell'accampamento devi scegliere che cosa fare:

puoi andare nella tenda del faraone al **60** o a trapiantare al **124** oppure alla tenda degli approvvigionamenti al **244** o alla tenda del collegamento con Du' Buste, nella quale potrai parlare con lei.

### 102

Dopo una pausa per dormire, durante la marcia, riprendete a camminare e dopo pochi minuti giungete in vista dell'accampamento nemico. Le mura sono costruite in legno robusto, importato da Marte, sicuramente, sono presenti soltanto due porte, ai lati opposti dell'accampamento. Ti vengono in mente due tattiche: la prima consiste nel semplice scontro frontale, la seconda invece, più complessa, consiste nell'indirizzare il tuo esercito verso una porta mentre tu ti dirigi verso l'altra con un paio di soldati robusti. Così



distraendo l'esercito nemico voi sarete liberi di agire sull'altro lato e sfondare la porta. Una volta sfondata sarà un gioco da ragazzi far passare l'esercito dentro l'accampamento dalla porta distrutta. Se scegli di utilizzare quest'ultima tattica vai al **16**, altrimenti vai al **79**.

### 103

Mandi coloro che fra i tuoi sono più abili in questo genere di compiti a mettere a posto la catapulta. Intanto voi aspettate con calma osservando gli spostamenti nemici. Vi augurate di non essere attaccati da loro prima di ricevere la catapulta, ma dopo quasi un'ora gli Egizi, stupefatti di aspettare, si mettono in marcia verso di voi. Siete decisamente demoralizzati: la catapulta non vi sarà di alcun aiuto se i nemici saranno già arrivati al corpo a corpo. Vi preparate a difendervi quando dalla retroguardia si alza un grido e vedete apparire la catapulta. Immediatamente essa inizia a colpire pesantemente le schiere nemiche e non manca un tiro che non colpisca tre o quattro nemici. Essi rapidamente si sfaldano e voi vi muovete contro di loro, adesso il vostro compito è più agevole: gli Egizi sono meno e non sono più schierati ordinatamente. Rimani a metà del tuo esercito e non riesci a farti largo, quindi non prendi parte attiva alla battaglia. Essa termina rapidamente e tu, un poco triste di non essere potuto intervenire, rifletti sulle tue prossime mosse. Scegli di recarti alla tenda del faraone (**116**), alla biblioteca (**254**), alla tenda del cibo (**86**) oppure a trapiantare (**238**)?

### 104

Ti dirigi verso l'unica tenda che potrebbe appartenere al faraone. Lo trovi all'interno di essa mentre si sta lavando la schiena. «Com'è possibile? I tuoi uomini sono morti per combattermi mentre tu ti preoccupavi per la tua igiene?» sbuffi rivolto a lui. «Non sono problemi miei: è stata quella tua amica a chiamarci qui contro di te, non è una lotta che mi riguarda» «Ma i tuoi sudditi non ti riguardano? Gli uomini che sono morti sono sempre tuoi soggetti e devi comportarti con clemenza nei loro confronti». A questo punto il faraone si volta impugnando in modo furioso la spazzola con la quale si puliva, sul suo volto è dipinta l'ira prepotente di un uomo che è abituato a comandare, esclama: «Non ti permetto di entrare nella mia tenda e di dirmi cosa devo e cosa non devo fare. Io sono il figlio di Ra!». Soffochi dentro di te l'ira e rispondi con il tono più pacato che riesci ad utilizzare: «Qui non comandi più nulla, sei ufficialmente mio prigioniero, dato che i tuoi uomini sono stati sconfitti e Du' Buste non avrà mai intenzione di sacrificare i suoi per difendere te. Modera i toni». Vai al **77**.

### 105

Davanti alla porta della serra noti due guardie, ma una sta pisolando per terra senza preoccuparsi di nulla. L'altra è quasi ugualmente distratta, pur stando sveglia. Non ti ci vuole molto per uccidere prima una e poi l'altra senza che urlino o facciano rumori avvertibili. Entri poi nella serra silenziosamente e ti accorgi che le luci sono accese e senti delle voci dall'interno. Ti acquatti e strisci nascosto dai ripiani su cui poggiano le piante, arrivando vicino alle voci. Due signori canticchiano e ballano, deduci che sono ubriachi perché hanno il naso rosso, biascicano e barcollano. Pensi giustamente di uscire dalla serra



anche perché dando un'occhiata rapida hai notato che ciò che cerchi non si trova qui. Vai al **272**.

### 106

Spieghi tutto all'esercito ed il giorno stesso iniziate a scavare il tunnel. Gli Egizi non dovranno scoprirlo, quindi lo fai abbastanza lontano. Dopo vari giorni sei già a metà strada e gli Egizi non se ne sono ancora accorti. Incominci a tornare in superficie con il tunnel e sbuchi esattamente al centro dell'accampamento. Fai uscire tutto l'esercito prima che quello nemica riesca ad accorrere e poi dai battaglia all'interno dell'accampamento. La battaglia è molto dura e ricevi anche tre ferite lievi agli arti. I tuoi soldati si battono valorosamente e quindi in un'ora tutti i nemici sono vinti. Sei contento della vittoria, ma ora devi decidere dove andare in questo accampamento.

Se vuoi andare alla tenda del faraone vai al **110**, se vuoi andare alla tenda dei rifornimenti vai al **285**, se invece preferisci quella delle armi vai al **31**, oppure infine puoi andare alla tenda dei prigionieri al **188**. Vedi inoltre un cancello stagliarsi all'orizzonte, vai al **306** per vedere cosa c'è al di là.

### 107

Stai per giungere all'accampamento quando noti una catapulta mezza distrutta a lato del sentiero che state seguendo. Arrivato davanti all'accampamento ti rendi conto che potrebbe esservi utile ripristinarla ed utilizzarla contro il vostro nemico. Questa arma potrebbe decimarli prima che arrivino verso di voi! L'idea non è male, ma ti fa venire in mente anche che con te hai delle fiale di veleno che potrebbero essere usate per rendere le frecce dei tuoi arcieri ancora più micidiali. Scegli se preferisci utilizzare la catapulta andando al **103**, le frecce avvelenate andando al **173** oppure un attacco tradizionale andando al **145**.

### 108

Vai alla tenda del faraone. Dentro non trovi nessuno e ti metti a frugare nei cassetti ed in giro per vedere se trovi qualcosa di interessante. Nell'armadio non c'è niente di interessante, se non i vestiti usati dal faraone, di cui non te ne fai niente. Frugando nei cassetti però trovi qualcosa che ti può interessare; è un decifratore automatico dei più moderni, permette di comunicare in modo che capisca solo chi ha l'altra mascherina. È un oggetto molto importante perché dimostra che ci sono dei contatti segreti tra il faraone e qualcun altro che non è Du' Buste, qualcuno di cui non può parlare con l'esercito o con Du' Buste. Chi può essere che si è infiltrato in questi schieramenti così compatti? Vai all'**81**.

### 109

Puoi ancora scegliere di visitare un altro luogo di questo accampamento: la tenda del faraone (**104**), il negozio (**15**), l'armeria (**138**) oppure puoi trapiantare (**227**). Se vuoi invece dirigerti verso un altro accampamento: accampamento 1 (**100**), accampamento 2 (**74**), accampamento 4 (**107**), accampamento 5 (**253**), accampamento 6 (**13**), accampamento 7 (**297**), accampamento 8 (**5**), accampamento 9 (**102**), accampamento 10 (**91**).

## 110

Entri nella tenda del faraone con cautela perché senti dei rumori all'interno. Scosti la tenda ed entri con la spada sguainata. Ti guardi bene intorno, ma non vedi altro che una spada dorata sul letto del faraone. Ti chiedi mentre ti avvicini ad essa perché il faraone non l'abbia usata in battaglia. In fondo se moriva e gliela rubavano era la stessa cosa che lasciarla là in bella vista. Poi senti nuovamente quei rumori e ti prendi uno spavento. Li ascolti con attenzione e senti che sono rumori di guerra. Si sentono delle urla angoscienti di madri senza più figli, urla di soldati colpiti da un'arma, rumori di incendi, di spade che si colpiscono con violenza ...

Rimani sconvolto da questa spada e vai al **136**.

## 111

Il paesaggio lunare è molto carino, passeggia per i crateri, osservando il pianeta Terra, che una volta era al centro della vita, e che ora è quasi del tutto disabitato. Ha preso importanza la colonizzazione dello spazio: Marte, Venere e poi probabilmente molti altri pianeti verranno colonizzati. Ti siedi un attimo a ragionare e chiami mentalmente Ugolino, lo vedi che sta per partire, è ancora alla base perché ha avuto dei problemi con le operazioni, ma ora è pronto a partire. Chiudi la chiamata mentale e ti rialzi. Vedi un Ulpì alle tue spalle, uno strano animaletto batuffoloso, che ti guarda curioso. Sembra tanto carino, ma è molto pericoloso per l'ambiente. Ti incammini e ritorni all'Astrogrill. Vai al **282**.

## 112

Ormai tutto è stato allestito per la partenza. L'astronave è pronta ed i soldati ci stanno salendo sopra. Aspetti che siano entrati tutti, poi Sali anche tu, saluti tutti, chiudi il portellone e ti metti alla guida. Accendi i motori e parti via veloce, destinazione Venere. È già quasi un'ora che guidi, quando arrivate in vista della Luna. Vai al **157**.

## 113

Oh finalmente la porta giusta; il cartello, appena entrati nella sala, chiarisce che il tuo scopo è stato raggiunto. Leghi ed imbavagli i medici e li porti sull'astrofurgoncino che ti aspetta poco lontano dall'ospedale. Quando anche l'ultimo è stato caricato, fai partire l'autista che va a consegnarli ad Ugolino. Ora torna alla base al **199** ad aspettare l'arrivo delle piante.

## 114

Vai nella tenda del faraone e ti tranquillizzi un po', la battaglia è stata dura e tu sei sudato e pieno di sangue. Ti asciughi il sudore e ti accorgi che un bambino ti sta osservando, «probabilmente è il figlio del faraone, questo» pensi. «Ciao bambino, come ti chiami?» gli dici «Ciao, sono Alendrasso, figlio di Ramsete XLII, dov'è mio padre?» ti risponde lui. Pensi un attimo a come dargli la triste notizia, potrebbe prendersela con te e tu non vuoi farlo star male. «Ehm... tuo padre... non c'è più...» farfugli, ma lui risponde ingenuamente «Dove è andato, cosa è successo fuori?» Il bambino non sapeva della battaglia, allora ti viene in mente una credenza egiziana e gli rispondi «C'è stata una

battaglia fuori e tuo padre è andato a raggiungere Anubis, così da poter combattere per far sorgere il sole, ha detto “Il mio bambino così potrà veder spuntare tutti i giorni il sole”» Il bambino scoppia in lacrime... Vai al **220**.

### **115**

Esci e richiudi la serra mentre rapidamente ti dirigi ad uccidere le ulteriori guardie presenti nei paraggi, vicino alle altre serre. Una dopo l'altra si accasciano al suolo e finalmente puoi chiamare all'interno i tuoi uomini. Essi sfondano tutte le recinzioni abbattendole con il furgoncino e scendono per darti una mano a caricare le piante. Dopo numerosi viaggi finalmente avete riempito il furgoncino e svuotato la serra. Pulisci la sciabola prima di ripartire e ti fai riportare al covo. Nel frattempo i tuoi complici consegnano le piante a Sad Frog e ricevi i medici da lui rapiti. Inizi ad organizzare tutte le operazioni nel covo dove ti trovi ora. Un giorno purtroppo si verifica una complicazione, vai al **287**.

### **116**

Dopo aver individuato la tenda del faraone, ti dirigi verso di essa. All'interno trovi il faraone che beve un bicchiere di un liquido bluastro. Subito credi che abbia ingerito del veleno, ma noti che lui sorride e non soffre. «Ma cos...» hai il tempo di esclamare prima di vedere il corpo del faraone liquefarsi sul pavimento di terra battuta della tenda. A partire dai piedi fino alla testa egli si scioglie diventando una pozza e niente di più. Vuoi fare analizzare il liquido, ma esso viene immediatamente assorbito dal terreno. Nella stanza non rimane più nessuna traccia di quello che è avvenuto, tranne qualcosa che prima era al centro della pozza. Ti avvicini per esaminare di cosa si tratta... vai al **179**.

### **117**

Estrai l'indizio A! Scusa, ma chi ti credi di essere? Nababbo Natale o monna Befana? L'indizio A non puoi usarlo, semplicemente perché non esiste! Questo non è il modo più corretto per giocare ad un libro game, soprattutto in uno, come questo qui, dove le possibilità di morire sono davvero contenutissime. Ti consiglio vivamente di non barare perché so per esperienza personale che non è affatto divertente giocare barando, non c'è gusto nella vittoria se non è meritata. Spero che tu possa capire, in cambio ti do un premio: ti rimando al paragrafo da cui sei venuto (**91**). A presto!

### **118**

La tenda del cibo, puoi rifornirti ed avere altre scorte da vendere. Ci entri e trovi un po' di barattoli di pillole, controlli e ti sembrano buone, non sono scadute. Ne prendi due barattoli per l'esercito, come nuove scorte, e le altre le metti nelle note per poi venderle. Segna anche a lato il loro valore: 150 monete. Quando le venderai, lo farai a quel prezzo, è quello che ti offriranno. Ora che hai preso quello che ti poteva interessare vai al **255**.

### **119**

Entri nella tenda-prigione, rossa con bordi neri, dentro c'è una sola stanza, con quattro prigionieri e qualche mobile, tra cui una panca su cui sono seduti i quattro prigionieri. La cosa che ti salta subito all'occhio è il loro aspetto: non sono esseri umani, ma strani esseri, con il corpo mingherlino e la faccia molto paffuta, spuntano loro dei baffi sotto agli occhi

ed hanno i denti blu scuro. Non sicuro del loro carattere, fai chiamare un qualunque soldato del tuo esercito o dei prigionieri che sappia cosa sono. Arrivano un soldato del tuo esercito, abbastanza giovane e con un corpo atletico, ed un soldato, ormai prigioniero, egiziano. I due forniscono versioni con sfumature diverse, ma il fondo rimane uguale: gli esseri paffutelli sono pericolosi, sono aggressivi e fastidiosi, possono causare la morte di varie persone se restano liberi. Decidi allora di lasciarli incatenati per poi farli uccidere e te ne vai al **275**.

## 120

Ti metti a lavorare insieme agli altri per sgombrare il campo, inizi col raccogliere tutte le frecce, ce ne sono molte spezzate, altre le devi togliere dai cadaveri. Poi togli le spade dal campo, le metti tutte in un sacco dopo averle pulite con “Nastro Mindo Sgrassatore”, ce ne sono anche alcune un po’ senza testa, questo perché si sono rotte in due. Una non vuole lasciare il suo padrone, rimane nella sua mano tanto si è irrigidito, cerchi di toglierla e dopo un po’ di sforzo ce la fai. Infine togli tutti i morti dal suolo e li sotterri insieme ordinatamente in una grande fossa. Ora è tutto a posto e chiami la famiglia. Mentre li saluti ti scende dolcemente in mano una chiave gialla. Segnala nelle note e vai al **263**.

## 121

Fai preparare rapidamente i tuoi soldati e li schieri in modo che non perdano troppo tempo nel salire. Li lasci così più sparpagliati per la salita, con l’ordine di ricompattarsi una volta giunti in pianura, quando sarete stati già avvistati. Iniziate a marciare sul pendio aiutandovi anche con le mani a salire, nei luoghi più impervi. Arrivi tra i primi sulla cima ed attendi che anche tutti gli altri siano saliti. Contemporaneamente osservi gli spostamenti degli Egizi: vedi una sentinella allontanarsi in tutta fretta, sicuramente per avvisare di prepararsi. Appena le vostre disposizioni sono terminate, i soldati Egizi escono compatti dall’accampamento ed iniziano a marciarvi incontro. Incominciate a spostarvi anche voi, ma meno rapidamente, per evitare di andare a trovarvi sotto il tiro degli arcieri, collocati nell’accampamento. La battaglia non è dura: combattete tutti con vigore, mentre gli Egizi sono evidentemente demoralizzati e stanchi. Anche voi però subite varie perdite, seppur notevolmente minori a quelle avversarie. Hai ancora il tempo di vincere tre duelli e tutti i fanti nemici sono sconfitti. Gli arcieri, disposti ancora nell’accampamento, si arrendono e chiedono di essere risparmiati. Li fate prigionieri, dato il loro piccolo numero. Ora puoi visitare l’accampamento: puoi andare alla tenda del faraone (**182**), a trapiantare (**4**), ad osservare un piccolo massiccio montuoso completamente rosso, poco lontano (**6**) oppure alla tenda adibita alla chat casuale (**280**).

## 122

Ti avvicini alla tenda del faraone con un passo deciso, ma appena te la trovi davanti ti blocchi ed impugnhi la spada. Ci sono dei soldati a presidiarla, non te lo saresti mai aspettato, allora decidi di ragionare prima di agire. Solo dopo qualche minuto ti rendi conto che il problema non ha senso: i soldati in realtà non esistono, sono soltanto dipinti sulla tenda, ma in un modo tale che ad una prima occhiata paiano in carne ed ossa. Rinfoderi la spada e ti avvicini ad osservare quell’opera così realistica. Non riesci nemmeno ad immaginare come una persona possa realizzare un dipinto simile, tanto più che gli Egizi

possedevano un'arte abbastanza primitiva. Colpito favorevolmente da questo splendore, entri in seguito nella tenda al paragrafo **73**.

### 123

Accorri subito perché senti che qualcosa non va ed i tuoi sospetti sono fondati: l'esercito egiziano aveva deciso di attaccarvi di sorpresa. Cerchi di unire il più possibile i soldati, per creare uno schieramento che possa resistere all'attacco improvviso dei nemici. Fortunatamente avevi previsto questa possibilità ed avevi predisposto tutto, se per caso si sarebbe dovuto combattere. Come scegli di combattere contro il nemico? Preferisci utilizzare degli schemi precisi per potervi salvare andando al **206** o combattere ognuno come riesce per non rischiare di venire sconfitti nel tentativo di formare gli schemi (**147**)?

### 124

Esci dall'accampamento per andare a trapiantare un po' di piante. Trovi un buono spiazzo e cominci a scavare per poi mettere le piantine. Ad un certo punto arriva una ragazza bellissima che si presenta e ti dice: «Salve Sad Frog, sono Afrondhir la Rossa e sono venuta qui per congratularmi con te per la buona impresa che stai compiendo combattendo Du' Buste». «Milady, voi mi confondete con tutti questi ringraziamenti, io sono solo una povera ranocchia che si vuole vendicare di un torto subito». Lei continua dicendo: «Sei molto in gamba, ma voglio farti solo una domanda e poi ti lascio pure terminare il tuo lavoro: non è che hai visto mio marito Publius Magnus?». Tu rispondi negativamente e lei allora ti saluta e se ne va via come è arrivata. Continui a trapiantare e dopo averlo fatto per duecento piantine torni all'accampamento andando al **160**.

### 125

Entri nella sala comune e ti siedi su di una poltrona soffice e pulita a chiacchierare con i tuoi soldati: «Che bella battaglia oggi! Comincio ad abituarmi alle vittorie» dice un soldato. «Io non vedo l'ora che finisca la guerra, mi manca la mia famiglia, chissà cosa staranno pensando a casa...» dice un altro «Beh! Beato te che hai famiglia, una moglie e dei figli, io non ho niente a casa» continua il primo soldato. «Figli non ancora, ma se torno vivo e con abbastanza soldi, si può pensare». Finite a parlare di quello che vi aspetta a casa, il soldato di prima riceve una chiamata telepatica, è sua moglie, quando finisce ti dice che sua moglie vorrebbe un tuo autografo, nonostante tutto sei la loro fonte di ricchezza. Se hai l'indizio O continua a leggere, altrimenti vai al **140**. Tiri fuori il block notes e gli fai un autografo, poi stacchi la pagina e gliela dai. Saluti tutti e vai al **140**.

### 126

Hai necessariamente bisogno di rifornimenti per il tuo esercito e questa tenda fa proprio per te. Non hai quindi alcun dubbio nel recarti a visitarla per cercare di trovare più cibo possibile per i tuoi soldati. Quando entri vedi diversi barattoli, disposti in ordine su vari scaffali di due mobili presenti nella tenda. Osservi con cura la scadenza di ognuno di essi e, fortunatamente, nessuno è scaduto. Prendi quindici barattoli per le scorte dell'esercito, poi quelli restanti li tieni tu per poi venderli in un negozio e ricavarne soldi. Segnali nelle note con il relativo prezzo: 320 D.B. Ora hai lo zaino davvero molto pieno, dovrai vendere prima questi barattoli ad un negozio per poi mettere altri oggetti nello zaino, quindi ti

conviene passare nel negozio di questo accampamento. Dopo aver saccheggiato la tenda delle cibarie e distribuito il cibo ai tuoi compagni ti rechi al **312**.

### 127

Vai contro l'esercito avversario, che non regge l'impatto e si sfalda, tu continui a tenere i tuoi ranghi serrati e uccidi molti nemici. Ti trovi davanti ad una mummia, molto brava nel combattere, ti colpisce ad una spalla e tu ad una coscia, ma continuate. Finalmente con un bel colpo riesci a mozzarle la testa. Vai quindi in soccorso di un tuo soldato che, combattendo contro il faraone, sta per soccombere. Il faraone cambia obiettivo e cerca di disarmarti, ma tu ti difendi egregiamente contro questa sottospecie di tortellino ammuffito. Lui riesce a disarmarti approfittando della tua ferita, ma tu lo colpisci con un calcio in pancia e riprendi la spada. Ora con una grande mossa riesci a trafiggerlo e a mandarlo da Anubis. Perdi però molto sangue e dopo una battaglia contro un altro Egiziano ti accasci per terra e perdi i sensi. Quando rinviени la battaglia è finita e ti senti abbastanza bene per visitare l'accampamento. Se vuoi andare alla tenda del faraone vai al **192**, se vuoi trapiantare le piante speciali vai al **301**, se vuoi andare alla tenda dei videogiochi vai al **307**, oppure vai al **118** alla tenda del cibo.

### 128

Cerchi di aprire la grata e, assurdamente, trovi che essa è semplicemente accostata e non ci vuole nessuna forza per aprirla. Ti sporgi per richiamare il tuo fedelissimo amico con un leggero colpo sulla schiena, ma ti accorgi che la tua mano non trova nulla di solido e passa attraverso a quello che doveva essere il corpo del corvo. Ti rendi conto che è un ologramma istantaneamente, ma prima che tu abbia la possibilità di girarti il vecchio con un agile calcio al fondoschiena ti spinge violentemente all'interno della nicchia. Ti rialzi rapidamente e noti che sta chiudendo la grata, hai a disposizione solo pochissimi istanti per tentare qualcosa. Potresti chiedere pietà di te al **63**, oppure chiedere spiegazioni su un comportamento così senza senso al **39**, altrimenti tentare in un secondo di balzare fuori dalla cella prima che la grata sia completamente chiusa al **256**.

### 129

Arrivi all'accampamento, ma ad accoglierti non viene nessuno. L'accampamento è totalmente deserto e a difenderlo non c'è nessuno. Con i soldati controlli in ogni dove per vedere dove siano finiti i nemici che avresti dovuto trovare all'accampamento, ma non li trovi da nessuna parte. Non sai che fare perché questa cosa ti coglie di sorpresa, allora decidi di lasciare persone di guardia tutto intorno. Non ti fidi di quello che è successo. Tu intanto scegli in che tenda andare. Puoi andare alla tenda del faraone al **64**, a quella del cibo all' **89**, a trapiantare al **286** o alla tenda di riviste al **37**.

### 130

Non temere, puoi ancora visitare le altre zone dell'accampamento, recandoti: al **236** per la tenda del faraone, all' **8** per la tenda del cibo, al **265** per trapiantare, al **46** per la tenda-negoziò, al **257** per la tenda delle armi, all' **83** per vedere la cascata. Altrimenti puoi cambiare accampamento: Accampamento 2 (**74**), accampamento 3 (**267**), accampamento 4 (**107**),



accampamento 5 (**253**), accampamento 6 (**13**), accampamento 7 (**297**),  
accampamento 8 (**5**), accampamento 9 (**102**), accampamento 10 (**91**).

### 131

Sei molto divertito della reazione di Du' Buste e scoppi in una risata fragorosa. Splinz ha cercato di salvare il salvabile, ma non è riuscita a migliorare di molto la situazione. Certamente è vero che il loro esercito di androidi è quasi infinito e dipende solo dalla disponibilità di denaro e materie prime, cose che a Du' Buste non mancano certamente, per adesso. Però per esempio basterebbe uccidere Du' Buste e per sicurezza anche Splinz e tutto finirà. Mentre stai ancora discutendo dal cielo cala una chiave di un grigio molto scuro. La raccogli e la metti nel tuo zainetto. Segnala sulle note e poi vai al paragrafo numero **160**.

### 132

Davanti alla porta di questa serra vedi solo una guardia, molto attenta, ma una sola. Approfittando dell'oscurità della notte, riesci a spostarti ed ad avvicinarti ad essa senza tema di essere visto. Quando le distanze te lo permettono spicchi un balzo con la sciabola in pugno e ti scagli contro la guardia che non riesce nemmeno ad urlare perché muore prima di averne la possibilità. Adagi il cadavere al suolo, poi entri nella serra e ti metti a visitarla per bene perché ci sono delle piante davvero molto strane, credi, forse troverai anche qualche esemplare di quello ricercato. Purtroppo non è così e quindi sei costretto ad uscire dalla serra per andare al **272** e fare un'altra scelta.

### 133

Frugando bene nel tuo zaino ritrovi un vecchio boomerang e ti armi con quello. L'esercito viene schierato in modo solito e tu ti metti tra i primi in modo da scagliare la tua arma quando ti troverai ad una distanza media tra i due eserciti. Dai l'ordine e cominciate tutti a marciare verso il nemico. Giungi in breve di fronte al nemico ad una distanza ottimale per il lancio del boomerang. Scagli la tua arma ed essa colpisce violentemente un soldato nemico in testa facendolo stramazza al suolo. Ora però ti accorgi della difficoltà della tua tattica, alla quale non avevi prestato molta attenzione prima: il boomerang torna indietro, ma soltanto se fallisce il colpo, mentre tu hai centrato il tuo bersaglio. Aspetti dunque che si arrivi allo scontro frontale e ti getti agilmente tra le schiere nemiche alla ricerca della tua arma, senza la quale non puoi agire né per attaccare né per difenderti. Addentrarsi disarmato tra l'esercito nemico non è certo una buona idea, ma fortunatamente ne esci indenne con la tua arma in pugno. Sferri un secondo colpo che va nuovamente a segno costringendoti a cercare nuovamente la tua arma. Questa volta non sei più fortunato come prima e vieni trafitto alle spalle da una lancia nemica nell'atto di raccogliere il boomerang. Cadi sopra di esso e sopra di esso fai il tuo ultimo respiro.

### 134

Hai appena terminato di formulare la domanda e la sfinge già ti risponde con voce tenebrosa e cupa: «Io risponderei certamente di prendere la porta di sinistra». Ora che hai ottenuto la risposta puoi scegliere con quale porta proseguire, ma sii attento: se non hai posto la domanda corretta la risposta non ti permetterà di capire quale è realmente la porta.

Se invece hai posto la domanda corretta ora sei certo di quale sia la porta migliore. Se ora ti dirigi a destra vai al **278**, se ti dirigi a sinistra vai al **288**.

### 135

Metti con ordine le dieci chiavi che mano a mano hai trovato negli accampamenti e le giri nelle loro toppe una dopo l'altra. Quando tutte e dieci sono girate il cancello si illumina dall'interno e tu con una lieve spinta riesci ad aprirlo. «Che spettacolo magnifico che offre questo cancello illuminato!!». Ti giri per vedere chi ha parlato e vedi alla tua destra un vecchietto che era probabilmente già da prima dentro al cancello. «Chi sei?» gli chiedi un po' perplesso. «Non ho nome, ma posso dirti che sono il guardiano di questa zona delimitata dal cancello. Tu hai trovato le chiavi, ma ora se vuoi proseguire e visitare questo luogo dovrai rispondere ad un indovinello.

*Ahia! Trafigge nel medioevo,  
Oggi dice dove andare devo,  
Se la ricevi perdi la vita,  
Se tu la segui trovi l'uscita.»*

Rifletti un po' sull'indovinello, poi se riesci a risolverlo vai al **211**, altrimenti vai al **14**, sperando che il vecchietto non ti cacci ...

### 136

Questa spada ha raccolto i rumori di tante guerre ed ora è carica di dolore e di angoscia. Tutte queste urla non la abbandoneranno mai perché continuerà a sentirne e non smetterà di acquisirne. Pensi che la spada però potrebbe esserti comoda per far capire alla gente il dolore della battaglia e della guerra. Questo infatti viene spesso dimenticato e non è un bene perché a dimenticarlo ci sarà un'altra guerra e la spada si riempirà ancora di dolore. Prendi la spada segnandola come oggettoV nella tabella degli indizi e vai ora al **224**.

### 137

Ti dirigi zoppicante verso sinistra, tentando di marciare il più possibile velocemente, senza però logorarti troppo od aggravare il tuo stato molto precario. I tuoi passi ti conducono in un'altra caverna, più piccola di quella delle sfingi e di quella del mostro, nella quale giacciono sedute tre ragazze, intente a filare. «Povero Ugolino, la sua fine è vicina, molto vicina!», inizi a preoccuparti nel sentire le parole delle ragazze e chiedi con un filo di voce «Aiutatemi, ve ne prego, sono molto debole, cessate di filare e medicatemi». Le tre ragazze ti osservano senza fare nulla, rispondono soltanto «Ti daremo il nostro aiuto: ricordati che il Filosofo disse “in medio stat virtus”, questo è quanto». Le ragazze iniziano a dissolversi, come se si trattasse solo di un sogno. Senza perdere altro tempo esci dalla caverna e vai al **20**.

### 138

La tenda che funge da armeria è molto vasta, ma quando vi entri la trovi completamente vuota: nessun arma è poggiata alle rastrelliere, nessuna freccia nelle faretre appese alle pareti, nessun arco appeso ai pali che sostengono la tenda. L'unica cosa che potresti prendere e rivendere al negozio sono le tre grandi faretre vuote che giacciono appese. Le stacchi delicatamente, segnale nelle note, valgono 8 D.B. quando le venderai ti daranno

quella somma. Probabilmente, pensi, hanno asportato tutte le armi perchè non sapevano se voi sareste entrati nell'accampamento prima o dopo dell'imboscata. In caso voi foste entrati non avreste guadagnato nulla che vi avrebbe potuto aiutare. Esci un poco deluso e vai al **109**.

### 139

Apri la porta e ti trovi... nella sala d'attesa, ma a quest'ora c'è poca gente e quindi è quasi vuota. Tutto intorno alla sala ci sono delle sedie di plastica arancione e solo quattro di queste sono occupate: una da un ragazzino e una dalla sua madre e le altre due da due coniugi anziani. Non ti conviene però perdere più tempo ed allora torna da dove sei venuto (**218**).

### 140

Dove altro vuoi andare?

Alla tenda del faraone al **108**, a seminare al **223**, al negozio al **276** o alla sala comune al **125**.

Altrimenti puoi cambiare accampamento:

accampamento 1 (**70**), accampamento 2 (**262**), accampamento 3 (**197**),  
accampamento 4 (**208**), accampamento 5 (**292**), accampamento 6 (**49**),  
accampamento 8 (**302**), accampamento 9 (**129**), accampamento 10 (**242**).

### 141

Entri in quella tenda, che è rossa a strisce verdi ed ha dipinti sulle pareti dei cibi, quelli tradizionali, con il cibo vero e non con le pillole. Una pizza fa capolino da un lato, un piatto di formaggi da un altro, poi ci sono delle patate, un bel piatto di pasta ed infine un bel po' di pane. Ritornando alla tua entrata nella tenda, tu, dopo essere entrato, controlla le scatole di pillole per vederne la scadenza e di che cibo si tratta, beh perché anche nel futuro ci sono persone allergiche e ti devi preoccupare anche per loro. Dopo aver controllato i vari menù ora devi segnare nelle note il cibo ed il suo valore: 170 monete. Se mai ti troverai in un negozio potrai venderlo al prezzo che hai segnato, ti daranno quelle monete, né di più né di meno. Vai al **28**.

### 142

«Buongiorno» dici alle due guardie con il volto coperto per non farti riconoscere.

«Buongiorno» rispondono i due androidi.

«Potete aiutarmi? In quel vicolo c'è un mio amico che si è sentito male». I due androidi ti seguono nel vicolo e tu indichi loro la fine del vicolo come il posto dove c'è il tuo amico. Mentre si avvicinano, tu furtivamente te ne vai e entri, ma quando apri la porta vedi la faccia dei due androidi.

«Credevi di poterci prendere in giro? Siamo passati da una finestra sul vicolo e... eccoci qua!»

«Complimenti! Però ora dovete vedervela con me!». Sguaini la spada e pari i colpi dei due androidi. Era da un po' che non ti allenavi, questo ti farà fare esercizio. Un androide ti fa un affondo e tu gli fai scattare via la spada e l'altro ti colpisce quasi. Lo trafiggi e legghi l'altro androide. Ora li nascondi nel vicolo e ti dirigi nuovamente all'entrata (vai al **218**).

### 143

Ti liberi del telo blu che avevi ancora in mano, poi chiudi il coperchio del forziere e, prendendolo dai manici, con molta fatica lo sollevi, spostandoti verso la porta da cui sei arrivato. Stai per uscire dalla stanza quando dall'alto cade una lastra che chiude l'uscita. Dall'altro lato della sala inizia ad entrare dell'acqua dalla parete. Un fiume di acqua inonda la stanza e tu, disperato ti guardi intorno per cercare una via di uscita. Ovviamente non ne trovi nessuna ed il livello dell'acqua si alza vistosamente. Il piedistallo su cui si trovava il forziere si è sollevato dopo che hai preso il tesoro, ora capisci che tutto si è attivato solo in seguito del tuo gesto. Rimetti al suo posto il forziere per far tornare tutto come prima, ma non avviene nulla: l'acqua continua ad uscire e la porta resta bloccata. Con troppa velocità il livello dell'acqua sale ed anche restando a galla non puoi più sopravvivere: ti resta il soffitto sulla testa, non c'è più spazio per l'aria. Muori affogato dal tuo elemento naturale. La morte è atroce e causata totalmente da un tuo errore.

### 144

«Chi chiede il mio aiuto? E dove si trova in realtà?» chiedi ai due, un po' agitato. «Vieni, noi sappiamo dove si trova chi ha scritto quel messaggio». Li segui rapidamente, dopo aver restituito il messaggio e la mascherina, ed oltrepassi la porta con loro. Ti conducono attraverso numerosi cunicoli illuminati da torce, fino a che non sbucate in uno spiazzo libero dove si trova una gabbia con al suo interno... Sad Frog! Corri subito da lui e gli chiedi come è finito lì, ma non ti risponde, probabilmente è troppo debole per farlo. «Ragazzi, cosa succede?» chiedi ai due, ma essi mostrano di non sapere nulla. Innervosito per questa situazione irreale, prendi la tua spada e ti avvii alla gabbia per liberare il tuo amico. Vai all' **82**.

### 145

Schieri i fanti e gli arcieri e dai il segnale. Rapidamente vi muovete contro il nemico ed accelerate fino a scontrarvi con l'esercito avversario. Presi alla sprovvista dalla vostra velocità, le prime file vengono falciate ed ora combattete corpo a corpo con tutto il vostro vigore. Il sangue nemico asperge il terreno e voi non desistete dal vostro compito e continuate a fiaccare le vostre braccia colpendo i corpi nemici. Le file a contatto con voi iniziano a retrocedere, ma sono bloccate da quelle retrostanti. Il vostro valore in questa battaglia è davvero sorprendente e gli Egizi non possono essere alla vostra pari. Incutete ancora più timore in loro con questa vostra furia. Uccidi molti nemici, ma continui incessantemente a liberarti i lati dai nemici colpendoli con vigore. Il campo diventa pieno di cadaveri ed i nemici iniziano a fuggire, facendovi così prevalere definitivamente. Ora puoi andare a trapiantare al **238** oppure andare alla tenda del faraone al **116** o alla tenda delle cibarie all'**86** oppure alla biblioteca al **254**.

### 146

Prendi tutto quello che ti serve: una pala e le piante e ti rechi in uno spiazzo brullo posto poco distante dall'accampamento. Il lavoro è duro perché il suolo è inaridito dal tempo e dall'assenza di acqua. A differenza di quello che ti aspettavi, termini il lavoro relativamente presto, quindi, abbastanza stanco decidi di riposarti schiacciando un

pisolino. Non appena il sonno ti accoglie tra le sue braccia, inizi a sognare. Nel tuo sogno c'è una ragazza, vestita di blu, con un ramo di edera che la avvolge, che cammina lungo un corridoio illuminato dall'esterno. Questa luce però incomincia a diminuire mentre la ragazza cammina e lei si trova costretta a prendere un candelabro con sette bracci per farsi luce con sette candele. In mezzo al corridoio incontra un ragazzo, lo prende per mano ed egli subisce un mutamento. Inizialmente era vestito di marrone ed il suo vestito era a brandelli, ora invece il vestito si riforma e diventa blu. Il ramo di edera cresce e lega i due, infine la ragazza cede il candelabro al ragazzo. Nuovamente si fa più buio e dalla manica del vestito del ragazzo escono tre piccole lucciole. La loro luce è debole, ma svolazzando rapidamente contribuiscono ad aiutare il candelabro nella sua opera. Ora i due ragazzi incontrano una seconda ragazza nel loro percorso lungo il corridoio ed anche essa si trova nelle condizioni che aveva precedentemente il ragazzo. È quest'ultimo che la prende per mano e la fa trasformare come era successo a lui. A questo punto il sogno si interrompe e tu ti svegli di soprassalto, molto confuso e turbato dal sogno, senza capirne il perché. Cercando di rifletterci ritorni all'accampamento verso il **57**.

### 147

Urli: «Si salvi chi può!» e cominci a combattere quelli che ti trovi davanti. Ne uccidi già qualcuno, ma gli altri non riescono molto a resistere contro tanti nemici contemporaneamente. Vedi i tuoi compagni un po' in difficoltà e cerchi di sostenerli combattendo vicino a loro ed incoraggiandoli. Anche così loro non riescono molto e la battaglia continua ad andare sempre più a favore dei nemici. I tuoi amici cadono e tu rimani fra gli ultimi. Accerchiato, combatti contro tutti contemporaneamente, ma ad un certo punto, sfinito, crolli. Uno sciame di punte di spada ti trafigge, come dei chiodi nel legno. Sei morto, devi ricominciare l'avventura.  
Fine

### 148

Il terreno è totalmente ricoperto di corpi senza vita e tra i nemici vedi anche i corpi di molti dei tuoi più valorosi soldati che avevano combattuto tutta la guerra insieme a te essendo sempre tra i primi ad avanzare e gli ultimi a ritirarsi. Ormai non vivono più. Siete rimasti decimati da questa battaglia sovraumana. Non puoi fare altro che cadere in ginocchio e piangere coloro che sono stati prontissimi ad accorrere per aiutarti e a morire per te. Calde lacrime ti sgorgano dagli occhi e passando sul tuo viso cancellano con le loro scie la polvere della battaglia. Improvvisamente senti un urlo e ti alzi in piedi voltandoti di scatto verso la direzione da cui è provenuto il suono. Uno dei tuoi uomini si accascia al suolo ucciso dal vecchio, ancora vivo e fresco come una rosa. Ti avventi contro colui che osò tutto questo contro di te e gli salti addosso con un tremendo fendente pronto a tagliarlo in due. Inspiegabilmente atterri al suolo alle spalle del vecchio dopo essergli passato attraverso. Lui subitamente tenta di trafiggerti mentre sei al suolo, ma fai in tempo a scansarti ed ad alzarti. Rimani sulle difensive, parando i suoi attacchi, non potendo agire in altro modo. Vai al **308** se hai letto e terminato la seconda avventura di Sad Frog, altrimenti vai al **94**.

## 149

Benvenuto all'accampamento 7! Schieri l'esercito ed osservi i nemici pensando alle possibili tattiche. L'accampamento è ben provvisto di soldati, ma non siete in inferiorità numerica, siete in numero abbastanza uguale. Loro vi hanno già avvistato, di conseguenza non sono possibili tattiche che necessitano dell'effetto sorpresa. Ti viene in mente che è un po' che non usi l'indizio Q, potrebbe essere utile, oppure potresti fare una sparatoria con le pistole laser, anche se in quel caso ci sarebbero molti morti, vista la mancanza di ripari, sarebbe un massacro da tutte e due le parti. Inoltre c'è sempre l'attacco normale, senza alcuna tattica speciale. Tocca a te scegliere, o Sad Frog il valoroso!

Se scegli di usare l'indizio Q (sempre se lo possiedi) vai al **266**, se vuoi la sparatoria vai al **259**, se vuoi l'attacco normale vai al **26**. In bocca al lupo per la battaglia!

## 150

Entri nella tenda, dentro trovi un bersaglio per allenarsi a tiro con l'arco ed un omino girevole per allenarsi con la spada. Al tiro con l'arco non te la cavi male e fai quasi centro preciso, a combattere con la spada vai anche là bene e ammazzi il tuo nemico immaginario. Dopo esserti allenato un po' controlla per vedere cosa c'è nell'armadietto. Ci trovi qualche freccia spezzata, una faretra vecchia e logora, una spada tutta scheggiata ed un pugnale rovinato. Guardi meglio e trovi una piccola macchinetta di circa 5 cm x 5, è un addestratore elettronico. Provi ad accenderlo e lui funziona perfettamente: ti crea un ambiente virtuale di battaglia e anche delle armi virtuali, puoi allenarti in qualsiasi situazione e con qualsiasi arma. Vai al **263**.

## 151

Probabilmente si tratta di una botola o di un passaggio presente sulla parete della roccia, pensi tra te e te ed inizi a cercare. Scandagli attentamente con lo sguardo ogni minimo particolare della roccia, ma nulla sembra differente da una roccia normale. Ricominci ad osservare, facendo un altro giro intorno alla roccia, ma tutte le increspature e le imperfezioni sembrano naturali. Incominci allora a tastare tutte le più piccole scanalature, le più piccole rientranze, minuziosamente. Per questa operazione sono necessari diversi minuti, ma anche dopo trenta minuti di esame attento nulla ti porta a credere che sia lì l'apertura che si è sbloccata. L'unico indizio che ti fa sperare è che nella zona più vicina alla cascata la roccia rimbomba leggermente quando la colpisci, ma comunque sulla roccia non trovi l'apertura. Se vuoi cercare sott'acqua vai al **191**, altrimenti al **30** puoi esaminare la roccia dietro la cascata.

## 152

Sgranocchi tranquillamente una crosta di pane, seduto su una poltrona nel tuo covo quando arriva trafelato ed ansimante uno dei tuoi uomini. «Philip! Che cosa succede?» affermi deglutendo il pane e posando la crosta rimasta. «Ugolino, devi venire subito... un intervento ha avuto un problema ed il medico è rimasto con le braccia dentro il paziente! Abbiamo bisogno di te, subito!». Noti l'ansia dell'uomo ed afferri la tua pistola al laser prima di seguirlo rapidamente. Giungi nella sala operatoria e vedi i due indissolubilmente legati uno dentro all'altro e ti rendi conto che la situazione è tragica. «Inizialmente il medico si è spalmato anche l'altro braccio con la crema per cercare di liberarsi, ma anche



il secondo braccio è rimasto intrappolato!». Hai solo due scelte possibili: uccidere medico e paziente oppure rischiare il tutto per tutto e mettere in gioco te stesso per cercare di far fuoriuscire le braccia del medico come prima aveva cercato di fare lui stesso. Se scegli la prima opzione vai al **209** altrimenti al **250**.

### 153

Purtroppo la sorte non ti concede altra scelta: se vuoi continuare la tua avventura e non sei riuscito a risolvere l'indovinello devi tentare una scelta a caso. Non puoi nemmeno rifletterci perché nulla potrebbe farti capire qual è la porta giusta e quale no. Dopo aver riflettuto ancora sull'enigma decidi la porta a destra al **212** o quella a sinistra al **65**? Buona fortuna!

### 154

Attendi qualche istante, in modo da essere sicuro della posizione di questo essere, infatti, dato che non puoi ancora vederlo devi stare attento ai suoni ed ai versi. Senti che la spada è ancora al tuo fianco e posì la mano sull'elsa in modo da poterla sguainare rapidamente. Al momento più propizio salti giù e tenti di atterrare in modo meno doloroso possibile. Fortunatamente ti procuri solo una bruttissima storta, ma null'altro. Il mostro è pronto ad avventarsi su di te con le sue enormi zanne, che gli escono dalla bocca per una lunghezza considerevole. Riesci a scansare il primo attacco, ma non sei molto veloce, per la storta, quindi ricevi una ferita profonda con una zampata del grosso felino. Affondi la tua spada prima al ginocchio, poi in un occhio del mostro, approfittando dei suoi momenti di stanchezza. Riesci a malapena a salvarti il braccio sinistro, spostandolo pochi istanti prima che le zanne tentino di squarciarlo, ma non riesci a contrattaccare. Ti sposti lentamente, zoppicando intorno al mostro, attendendo la sua prossima mossa. Questa è micidiale: scaglia prima una zampata sul tuo petto, poi ti lancia lontano con un colpo di zampa poderoso. Riesci a ferire la zampa del tuo nemico, ma termini la tua corsa contro la parete ruvida e gelida della caverna. Sei consapevole di avere poche speranze di fronte a questa belva e questo ancora di più quando la vedi balzare verso di te con la bocca spalancata, pronta a mangiarti. Un istante prima che la bocca si chiuda su di te, trovi la forza per poter infilare la spada nel suo palato, tentando di indirizzarla verso il cervello. Probabilmente riesci nel tuo intento, poichè la bocca non si chiude e con un rantolo la belva si accascia morente sul pavimento. Prosegui al **303**.

### 155

Ti pare ora di ricordare di una setta di persone che fanno gli eremiti fondendosi con l'ambiente e non muovendosi per molto tempo. Potrebbe però anche essere un malato cronico di stinchià, quindi non può muoversi perché la malattia non glielo permette. Purtroppo la malattia è incurabile, fortunatamente di solito non ci sono più di un caso ogni sei lustri. La malattia fa impigrire il sangue che scorrendo più lentamente ferma o rallenta molte attività del corpo. Stai ancora pensandoci quando scende una chiave dal cielo, una chiave marrone. Segnala nelle note. Ora senti dei rumori al di fuori della tenda, deve essere successo qualcosa, vai a dare un'occhiata al **123**.

## 156

Ti prepari per un'entrata fantastica: ti metti un cappello che ti copra il volto e stacchi un poster che mostra il tuo volto, con sopra scritto "wanted", lo arrotoli e lo tieni in mano. Ti avvicini agli androidi e dici, mostrando il poster: «State ben attenti se vedete un tipo del genere, catturarlo vi procurerà una fortuna!»

«Ormai Sad Frog non si fa più vedere in giro, ha paura di Du' Buste» risponde uno dei due «Chi dice che ho paura di Du' Buste?!?!» dici e togli il cappello.

«Sad Frog!!!!» dicono insieme stupiti i due androidi.

«Al vostro servizio» rispondi facendo un inchino. Tiri quindi fuori la spada per affrontare i due androidi. I primi colpi ti colgono impreparato, visto che era molto che non ti allenavi, ma ti riprendi e, non senza qualche piccola difficoltà, disarmi uno e trafiggi alla gola l'altro. Ferisci poi l'altro prima alla spalla e poi al ventre, uccidendolo. Ora sposti i due cadaveri dalla strada e ti prepari ad entrare (vai al **218**).

## 157

Proponi una fermata all'Astrogrill della Luna, per sgranchirti un po' in vista delle altre ore che mancano per arrivare a Venere. La proposta viene accettata e parcheggi davanti all'Astrogrill. Scendi ed entri nell'edificio. Cosa vuoi fare per passare il tempo?

Vai a caccia di Ulpi (vai all'**11**), scommetti sulle corse (vai al **204**), passeggi (vai al **111**), giochi alle macchinette (vai al **252**), o fai uno spuntino (vai al **235**)?

## 158

Entri nella tenda del faraone e lo trovi sdraiato su un pagliericcio, mentre piange rumorosamente. Tra i singhiozzi ci sono anche dei sospiri davvero tristi, tu ti avvicini a lui e lo osservi cercando di non dargli fastidio, ma al tempo stesso di capire qual è il suo problema. «Sono tutti morti! Sono morti!!!» esclama quasi urlando, mentre piange ancora più forte. «Vieni ad aiutarci, li seppelliremo e renderemo loro gli onori funebri», gli dici con tono calmo. «Verrò ad aiutarvi, nonostante essi non troveranno mai pace, almeno potrò trovarla io. Non ce la faccio a restare ancora qui a disperarmi, mi sento male!» esclama singhiozzando, ma diminuendo il pianto. «Siamo vittime dello stesso nemico, è meglio che ci supportiamo a vicenda, altrimenti faremo soltanto il suo sporco gioco». Il faraone, sempre lacrimando, si alza in piedi e ti segue. Andate a seppellire i defunti, poi tu ti rechi al paragrafo **231**.

## 159

La battaglia è subito molto cruenta, ognuno di voi sa di dover dare tutto se stesso per sopravvivere ai numerosi nemici. Tu, soprattutto, ti scateni come una furia tenendo la spada con entrambe le mani e portandola pesantemente su tutti gli Egizi che si trovano nel tuo campo visivo. Gli scudi nemici non reggono ai tuoi forti colpi e spacchi tutto quello che trovi, roteando abilmente la lama impugnata saldamente. Mozzi molti corpi, altri li trafiggi, presto la tua spada è ricoperta di sangue e le tue mani si imbrattano con un misto di sangue e polvere. Le braccia diventano doloranti e la forza fisica ti viene meno, ma la forza di volontà ti mantiene attivo, ignorando la fatica. Vedi intorno a te che anche i tuoi soldati si scatenano con quanto più valore possono, incoraggiati dal tuo esempio. Riesci a salire su una roccia e ti difendi da quel luogo roteando a spada contro i nemici che ti

accerchiano. Dopo altri sofferti minuti la pressa nemica si fa sempre minore e finalmente gli ultimi Egizi restanti si danno alla fuga. Tu tiri finalmente un sospiro di sollievo. Vai al **148**.

### 160

Ora puoi decidere di visitare altri posti dell'accampamento per ottenere magari qualcosa di meglio di quello che hai trovato. Puoi andare al:

**60** se vuoi andare alla tenda del faraone, **124** se vuoi andare a migliorare l'ossigenazione del pianeta trapiantando, **244** se vuoi fare delle scorte di provviste per l'esercito, **99** se vuoi andare a fare un collegamento con Du' Buste per prenderla un po' in giro.

Inoltre puoi cambiare accampamento se ti sei stufato di questo:

Accampamento 1 (**70**), accampamento 2 (**262**), accampamento 3 (**197**),  
accampamento 4 (**208**), accampamento 5 (**292**), accampamento 6 (**49**),  
accampamento 7 (**149**), accampamento 8 (**302**), accampamento 9 (**129**).

### 161

Entri nella tenda che da fuori sembra una come le altre perché fatta e dipinta allo stesso modo, invece contiene tante riviste ed infatti ci trovi molti soldati che leggono o sfogliano le riviste più varie. Su molte ci sono articoli su di te, ma non ti interessano perché sono tutti controllati da Du' Buste, che ti fa sembrare un pazzo criminale. Prendi invece una rivista di animali da compagnia, leggi che quest'anno vanno di moda i Yanshley-Werny, dei piccoli animali lunari con le orecchie allungate (sono lunghe metà del corpo). Essi hanno un colore grigiastro ed una fame vorace. Finisci l'articolo e rimetti a posto la rivista perché ora preferisci andartene al **28**.

### 162

Entri nella tenda del faraone e lui non si cura nemmeno per un attimo di te, resta a leggere un papiro che tiene tra le mani. Impugni istintivamente la spada ed allora lui, senza discostarsi dalla sua lettura ti dice con una voce molto calma e decisa, ma non autoritaria: «Uccidimi, lo desidero, ma non adesso, questo è l'ultimo momento che mi è rimasto per terminare la lettura. Se non lo faccio ora nell'aldilà non potrò certamente farlo». Tu sorridi e cali l'arma. «Non ti preoccupare, non è mia intenzione ucciderti, termina la tua lettura in pace, aspetterò qualche minuto per dialogare con te». Ti siedi sul pagliericcio del faraone e poi aspetti con calma fino al paragrafo **279**.

### 163

Terminata la musica, ti rialzi in piedi e stringi la mano al faraone per congratularti per la sua bravura. «Sei molto bravo, sono contento di aver sentito questa dolce musica» «Mi ucciderai?» «No, non ne ho mai avuto l'intenzione, Du' Buste è crudele, ma noi ribelli non lo siamo» «Cosa ne farai di me, allora?» «Ti terrò con gli altri prigionieri e quando avrò la possibilità vi rimanderò a casa vostra, per quanto mi sarà possibile». Il faraone allora ti regala un sigillo, di forma rotondeggiante e con dipinto sopra il flauto che prima stava suonando. Lo metti nello zaino e lo segni nelle note, poi affidi il faraone ai tuoi soldati, che lo mettono insieme agli altri Egizi, libero comunque da catene e da legami. Vai ora al **130**.

## 164

Disponi il tuo esercito e lo prepari all'attacco, gli Egiziani ti vedono e si dispongono a loro volta. Ti lanci verso di loro l'impatto è tremendo: le due ondate di eserciti si scontrano e ci sono feriti e morti in quantità da tutte e due le parti. Dopo un po' però gli Egiziani iniziano a prevalere perché hanno molti cavalli, molto efficaci contro i tuoi fanti leggeri. Tenti di resistere uccidendo cavalli e cavalieri, ma è ormai tardi e venite travolti. Trovi la morte contro la lancia di un cavaliere. Mi dispiace sei morto.

## 165

Schieri l'esercito e controlla che tutti siano in ordine, poi osservi per un attimo i preparativi avversari. Dai l'ordine di attacco e marci alla testa dei tuoi uomini, diretto nella battaglia. L'impatto è considerevole e già molti cadono, tu fai rinserrare i ranghi e continui uccidendo più Egiziani che puoi. Un arciere ti ha preso di mira e ti ha quasi colpito più di una volta. Ti liberi dal tuo avversario uccidendolo e ti dirigi verso l'arciere. Questo tira fuori il suo pugnale ed inizia a combattere contro di te, però non ha speranze, la sua forza è nel tirare frecce, inoltre ha solo un piccolo pugnale contro la tua spada. Lo trafiggi facilmente dopo averlo disarmato e gli prendi l'arco e le frecce. Tu hai il tuo arco, ma era solo per non tirarlo fuori dallo zaino. Inizi a colpire da lontano gli Egiziani ed essi cadono trafitti dalle tue frecce, molto più precise da quelle scagliate dall'Egiziano. La battaglia finisce per il meglio. Entri ora nel loro accampamento e sei indeciso su dove recarti. Vai alla tenda del faraone al **216**, vai al luogo di addestramento al **150**, vai alla tenda delle armi al **273**, vai a piantare le piante al **305** o vai alla tenda negozio al **190**?

## 166

Affronti il percorso con sveltezza giungendo ad una stanza stretta con una porta chiusa. Stai per aprire la porta quando senti un ruggito raccapricciante provenire dalla tue spalle. Ti volti, ma non vedi nulla dietro di te, in quell'istante qualcosa ti salta addosso schiantandoti al suolo sotto il suo peso. La botta presa è stata molto forte, ma ti rialzi, afferrando la tua spada ed osservi quello che è successo. Un mostro simile ad una pantera, ma più grosso e con dei denti a sciabola è uscito dalla porta che stavi per aprire e ti ha aggredito. «Vieni qui bel cucciolo!» dici rivolto ad esso, ma ti spaventi nel sentire la tua voce provenire dalle tue spalle, voltandoti. La bestia ti salta subitaneamente addosso, ma questa volta riesci ad impedire l'urto ammortizzando con le braccia. Rialzatoti, riprendi la lama, ora conscio di quello che accade: per la strana acustica presente i suoni vengono sentiti provenire dalla direzione opposta al reale e la belva sembra esserne ben conscia. Rotei la lama avvicinandoti al mostro e ti avventi di corsa contro di lui che però con un balzo ti sfugge. Prima che tu ti possa voltare esso ti ferisce con le sue unghie lacerandoti la pelle della schiena. Urli dal dolore e la rabbia ti sale per le vene, fai fatica a contrastarla. Il mostro è troppo agile, devi beffarti di lui o morirai! Decidi di usare contro di lui il suo stesso vantaggio: urli e fai finta di voltarti, conscio che lui è abituato ad intervenire istintivamente al tuo gesto. Appena prima che esso ti arrivi addosso, tu sei voltato, pronto ad accoglierlo. Esso si trafigge da solo contro la tua lama che prontamente hai proteso verso di lui. Prima che si riprenda dal colpo subito lo tempesti di colpi sul dorso e sulla testa. Non riesce a sopravvivere. Entri ora nell'altra stanza al **76**.

## 167

Appare la scritta “winner” sullo schermo e tu posi il joystick, contento della partita. Mentre osservi le statistiche del gioco disputato dalla macchinetta esce un sigillo che cade al suolo provocando un lieve tintinnio. Incuriosito afferra il piccolo oggetto e lo osservi attentamente: è di forma circolare ed ha impresso sulla sua superficie un piccolo disegno che rappresenta un joystick. Non capisci a cosa sia dovuto questo sigillo, ma capisci che non è casuale il fatto che tu ne sia venuto in possesso. Lo metti nello zaino (segnalo nelle note) e speri di poter in futuro capire di che cosa si tratta. Vai ora al **231** dopo essere uscito dalla tenda.

## 168

Ti siedi e ti colleghi mentalmente alla mente del cronista, ascoltando tutto quello che succede, all’inizio Irso sembra prevalere, ma alla fine viene superato ed arriva ultimo, che peccato! Vai al **282**.

## 169

Schieri gli arcieri e spieghi loro la tattica, poi disponi dei bracieri per accendere le frecce. Ti metti anche tu con loro e dai il segnale. Una scena spettacolare si svolge davanti agli occhi di quei babbuini degli Egiziani; centinaia di arcieri schierati accendono le frecce e le scagliano su di loro. Il cielo è pieno di scie fiammeggianti e luminose e gli Egiziani cominciano a prendere fuoco, soprattutto le mummie. Inoltre le schiere avversarie prima molto compatte, ora sono piene di buchi, come una fetta di formaggio svizzero, perché i soldati per non passarsi il fuoco a vicenda stanno larghi. Ad un tratto tutte le fiamme si affievoliscono fino a spegnersi da sole (è normale data la scarsa presenza di ossigeno su Venere, il fuoco brucia ossigeno e le suddette fiamme l’hanno esaurito) e vi preparate allo scontro frontale. «Carica!» urla e con il tuo esercito ti getti verso quello avversario, come un gatto su un topo. Dopo l’impatto, più favorevole per il tuo esercito, ti trovi a scontrarti contro il faraone, che sta avanzando con la sua biga. Schivi il suo colpo e salti sopra uno dei due cavalli che tirano la biga. «Scendi, sciocco ranuncolo, e fa vedere cosa sai fare!» ti dice il faraone, «Non mi pare una sfida equa, testa a piramide» rispondi. Quindi tagli le briglie che legano i due cavalli e scendi a terra. «Ora va meglio» dici al faraone che si ritrova sulla biga, fermo. Ti si avventa contro con tutta la sua rabbia: «Hai osato sfidare il figlio di Ra!», tu pari il suo colpo ed incominci una lotta furibonda, dall’esito incerto. Il faraone quasi ti ferisce al volto, tu infine lo disarmi e gli sfasci lo scudo, la tua spada entra nel suo petto per prelevargli la vita. Il faraone si accascia e, visto che intorno è quasi tutto finito vai all’accampamento.

Se vai alla tenda del faraone vai al **192**, se vai a trapiantare vai al **301**, se vuoi andare alla tenda dei videogiochi vai al **307**, se vuoi andare a quella del cibo al **118**.

## 170

Esiti sulla scelta, ma decidi di intervenire passando dal retro. Dopo essere arrivato silenziosamente dietro la porta sul retro la socchiudi ed osservi il medico: egli è girato, come prima, non ti vede ed hai buone possibilità di agire. Afferra la pistola al laser, spalanchi silenziosamente la porta ed entri nella stanza. Dal corridoio i tuoi uomini non

danno a vedere di averti scorto per non far insospettire il medico. Sei abbastanza vicino a lui per essere sicuro di non sbagliare mira. Premi il grilletto proprio mentre il medico si sta voltando. Il colpo va a segno e gli perfora la testa. L'uomo si accascia senza un grido, tu liberi il tuo uomo tenuto in ostaggio dal peso del corpo del medico ed insieme abbandonate la stanza andando al **152**.

### 171

Entri nella tenda e trovi tante armi, tutte accatastate in luoghi diversi, a seconda del tipo. Prendi un centinaio di frecce per il tuo arco ed il resto lo metti nello zaino per poi venderlo. Segna che vale 100 monete, così quando lo venderai saprai quanto ti daranno. Ora vai al **291**.

### 172

Hai terminato di visitare un luogo, ma puoi sempre recarti a vedere il resto dell'accampamento: tenda del faraone (**10**), a trapiantare (**71**), biblioteca (**41**) o mostra di quadri (**87**). Puoi inoltre andare in un altro accampamento per continuare la tua conquista: accampamento 1 (**100**), accampamento 2 (**74**), accampamento 3 (**267**), accampamento 4 (**107**), accampamento 5 (**253**), accampamento 7 (**297**), accampamento 8 (**5**), accampamento 9 (**102**), accampamento 10 (**91**).

### 173

Distribuisci i tuoi arcieri in dieci gruppetti e ad ognuno di questi gruppi dai una boccetta di veleno. Quando anche i fanti sono pronti all'attacco dai il segnale ed avanzi in capo alla fanteria mentre gli arcieri vi proteggono dalle spalle. Si nota subito che il tipo di attacco scelto vi favorisce: anche se feriti marginalmente dalle frecce i nemici si accasciano al suolo ed in pochi secondi muoiono. Quando vi scontrate con la fanteria nemica soltanto meno della metà di loro sono ancora vivi. La superiorità numerica vi favorisce e potete così fronteggiare un nemico anche in due. Personalmente tu ti occupi dei soldati più pericolosi come un grande colosso muscoloso dalla carnagione scura, presumibilmente un Etiope. Predomini grazie alla tua agilità e lo trafiggi di pochi pollici sotto il suo cuore con un salto fulmineo. Senza bisogno di impegnarti uccidi altri tre nemici che non brillavano per la loro abilità. A questo punto la battaglia è conclusa e ti dirigi all'accampamento nemico. Puoi andare alla tenda del faraone al paragrafo **116**, oppure al paragrafo **254** alla biblioteca, ma anche alla tenda del cibo al paragrafo **86**, scegli invece il paragrafo **238** se preferisci ossigenare Venere trapiantando.

### 174

«Indietreggiate, rapidi! Non mostrate le spalle, correte all'indietro!» urla ai tuoi soldati appena ti rendi conto di quello che sta accadendo. La ritirata veloce vi permette di guadagnare qualche secondo sugli inseguitori. Sfrutti questo secondo per far disporre al meglio i soldati: «Schieratevi come al solito, ma non dividetevi secondo i comandanti a voi assegnati, formate schieramenti intorno a chi vi è vicino!». La tattica funziona e riuscite a resistere all'impeto degli Egizi che vi si scagliano contro. Con la spada spacchi il cranio a due nemici dai corti capelli neri. Devi poi difenderti dai colpi robusti di un



nemico dai muscoli formidabili. L'agilità è dalla tua parte e riesci, schivando un colpo ad affondargli la spada nel petto. Il nemico muore, ma la spada resta incastrata tra le sue costole e devi buttarti per terra per non venire ucciso da un altro attacco. Finalmente sfilì la spada e riesci nuovamente a difenderti. Rapidamente riuscite ad avere la meglio contro i nemici, grazie alla vostra superiorità numerica. Una volta sconfitti o messi in fuga tutti i nemici ti indirizzi all'accampamento. Puoi andare alla tenda del faraone al **104**, al negozio al **15** all'armeria al **138** oppure a trapiantare al **227**.

### 175

Dopo esserti preparato lo zaino con tutto quello che ti può essere utile, sali sull'astronave che vi conduce tutti verso il pianeta di Venere. Tutto il tuo esercito sale su di essa e ti metti ai comandi, pronto al decollo. Quando anche l'ultimo pacco e l'ultimo uomo sono sull'astronave accendi i motori e decolli salutando con un ampio gesto della mano coloro che restano su Marte. Dopo essere sfuggiti al campo gravitazionale marziano il tuo compito si fa più semplice. Viaggiate ancora per vario tempo prima di arrivare vicino alla Luna. Proponi una pausa per sgranchirsi un poco all'astrogrill lunare ed atterri sul satellite terrestre. Vai al **210**.

### 176

Entri in una tenda che svolge la funzione di negozio per questo accampamento. Noti con sconforto che non c'è nulla di esposto e chiedi al proprietario la ragione. Lui ti spiega che, purtroppo, non ha più ricevuto rifornimenti da vario tempo ed è rimasto senza scorte. Se hai qualcosa da vendergli è il momento più propizio, ti pagherà 20 D.B. in più di quello che hai scritto come prezzo. Se non hai nulla da vendergli lo saluti cordialmente con un sorriso e ti allontani dalla tenda. In entrambi i casi, dopo essere uscito dalla tenda raggiungimi al **290**.

### 177

Comunichi la tua decisione ai soldati ed essi acconsentono, ma non tutti. Incuriosito domandi il perchè di questo rifiuto, la tattica ti pareva utile come l'altra. «Dato che le sentinelle saranno presenti anche di notte non c'è alcuna differenza tra l'andare ora o l'attendere che faccia notte. Mi sembra però infattibile l'aspettare quasi un mese per vedere il sole tramontare, potremmo essere scoperti nel frattempo o potremmo finire i viveri!» ti risponde uno di coloro che non erano favorevoli. Vi rendete dunque tutti conto di aver sbagliato il ragionamento: su Venere il giorno non dura ancora come la Terra, ma dura molto di più. Anche se vi state avvicinando alla sera ci vorrà molto prima di poter essere al buio ed ancora più tempo per essere al buio pesto. Capisci il ragionamento e decidi che è inutile aspettare, attaccare ora va bene. Vai dunque al **121**.

### 178

Prepari l'esercito come di consueto, poi spieghi la tattica e dai il segnale di attacco. Mentre vi avvicinate al nemico l'ala destra si unisce alla sinistra e va leggermente più veloce della centrale. Infatti arriva prima e comincia lo scontro con l'ala destra avversaria, dopo poco arriva la centrale che comincia ad attaccare la centrale avversaria, subendo l'attacco dell'ala sinistra che non combatte con nessuno. Quando l'ala destra nemica viene spazzata

via dalla tua ala mista quest'ultima si dirige molto velocemente addosso all'ala sinistra che dunque lascia stare quella centrale tua. Prima di averla spazzata del tutto i fanti che erano dell'ala sinistra si spostano verso il lato sinistro della centrale, nel frattempo l'ala mix sconfigge l'avversaria sinistra e, mentre i fanti rimangono là ed impegnano battaglia contro la centrale, i suoi cavalieri vanno alle spalle dell'ala rimasta ai nemici. Questa ormai circondata viene in poco tempo totalmente distrutta e tu ottieni la vittoria sperata. Ora ti addentri nell'accampamento andando alla tenda del faraone al **114**, a trapiantare al **186**, in biblioteca al **92** od alla tenda del cibo al **219**?

### 179

Quello che è rimasto al suolo è un sigillo di forma circolare e sopra di esso sono rappresentate delle stelline gialle su uno sfondo blu. Probabilmente il faraone aveva indosso quel sigillo prima di sciogliersi. Istinivamente lo prendi e te lo metti nello zaino insieme ad altri oggetti vari che già ci sono. Constatati soltanto ora l'ordine perfetto con in cui teneva la sua tenda il faraone: nulla è fuori posto e tutto è schierato in un ordine millimetrico. Dopo aver notato che nulla ti interessa di quello che è rimasto nella tenda vai al paragrafo **21**.

### 180

«Du' Buste me l'ha regalata come compenso per il nostro compito qui in sua difesa. Credo che si tratti davvero di un prodigio divino, è una sorta di macchina del tempo che lo misura e ti avvisa anche con un rumore quando è arrivato un determinato momento. Se la porterò in Egitto tutti i sacerdoti resteranno stupefatti da questo arnese!». Du' Buste ha evidentemente frodato il povero faraone cedendogli una vecchia sveglia rossa, peraltro bucata sul lato sinistro, in cambio dei suoi servigi e della vita dei suoi soldati. Non osi neppure raccontare la verità al faraone e stai al gioco, ripromettendoti di vendicarti anche di questo torto. Il faraone prima di farti uscire dalla sua tenda decide di regalarti un sigillo con sopra impressa la sveglia che tiene in mano. Lo ringrazi e, convinto che si tratti di qualcosa di importante, segni nelle note questo oggetto. Vai ora al **290**.

### 181

Prepari l'esercito e dai il segnale di attacco. Vi precipitate sul nemico correndo ed urlando. Cominci a colpire a destra ed a manca tutti gli Egiziani che ti capitano a tiro. Ti trovi davanti al loro faraone, lui ti attacca, ma tu pari e contrattacchi e quasi lo ferisci. Dopo vari tentativi lo disarmi e lo trafiggi. Tutto intorno a te la battaglia sta volgendo al meglio, ma continui a lottare fin che puoi.

Ora la battaglia è finita ed ormai hai fatto il tuo dovere, quindi vai verso l'accampamento per riposarti un po'.

Vai alla tenda del faraone al **228**, vai alla tenda dello svago al **19**, vai alla tenda dei vettoviaggiamenti al **51** o in una tenda a caso al **249**.

### 182

Quello che noti alla prima occhiata ti rattrista: il faraone giace riverso in una posizione innaturale. Ti avvicini a lui e constati che è morto. Si è suicidato, ha un pugnale confisso nel ventre e le sue mani sono ormai irrigidite sul manico. Il volto è calmo e gli occhi sono

chiusi, mentre la bocca forma un sorriso appena accennato. Ti dispiace davvero che in questa lotta, già abbastanza cruenta, debbano esserci implicati anche gli Egizi, i quali in realtà non hanno alcun interesse nella guerra di Venere. Il corpo dell'uomo è accasciato su un tavolo, vicino a lui è presente una penna d'oca con un calamaio ed una lettera che lui stava scrivendo, probabilmente prima del vostro arrivo. Chiami qualcuno dei tuoi che ti aiuti a ripulire il cadavere ed a seppellirlo insieme agli altri, vai al **258**.

### 183

La tenda delle armi è tutta in disordine, molte lame giacciono a terra ed i contenitori delle frecce si sono rotti, facendo cadere tutte le frecce al suolo. Probabilmente è stato causato dall'impeto dei soldati prima della battaglia, che in gran massa hanno cercato di prendere armi dalla tenda il più in fretta possibile. Con molta calma ed attenzione rimetti a posto per quanto possibile le armi per poter valutare cosa vi serve e cosa invece puoi vendere al negozio. Chiami uno dei soldati e chiedi di fare una piccola indagine per sapere quante armi dopo la battaglia sono rimaste inservibili, in modo da cambiarle. Nel frattempo riesci a mettere in ordine tutte quelle armi e quando arriva il soldato ti riferisce che mancano soltanto otto spade, novantaquattro frecce ed un arco. Prendi quello di cui c'è bisogno e vai a distribuirlo insieme al soldato, poi prendi il resto delle armi per un valore di 105 D.B. Dovrai recarti a venderle al negozio di questo stesso accampamento perché sono troppe e troppo ingombranti per permetterti di portarle in giro. Vai al **312**.

### 184

La porta si spalanca su di una vastissima caverna, dalle cui pareti pendono rocce di moltissimi tipi: metamorfiche, magmatiche e sedimentarie, sono tutte rappresentate da un tipo di roccia. Il suolo della grotta è incavato verso l'interno e dunque al centro è più basso rispetto alle pareti, dove ti trovi ora. Cammini trattenendo a stento le urla di dolore e giungi al centro della caverna, dove il suolo è più basso e dove si trova un macchinario, probabilmente si tratta dello scopo della tua missione. Un piccolo schermo su di esso reca scritto 2103 mentre sull'altro lato si trova una porticina, che tenti invano di aprire, ci deve essere un meccanismo. Controlli meglio i pulsanti e le leve presenti quando un colpo sonoro ti rimbomba sul cranio. Colpito, cadi al suolo e perdi i sensi. Vai al **300**.

### 185

Vedi con stupore iniziare uno spietato combattimento tra le due ragazze ed i due ragazzi e temi subito per la sorte delle prime due, ma ti rendi presto conto del fatto che anche loro sono dotate di forze sovraumane nel combattimento. Rimani estasiato nell'osservare dei colpi e delle acrobazie inimmaginabili per un essere umano, ma noti anche che tra loro riescono a ferirsi e questo ti rincuora: forse riuscirai a sconfiggere quei due e liberare definitivamente Venere. «Cosa fai ancora qui, Ugolino? Corri, continua l'esplorazione di questa zona, è necessario che tu trovi il segreto che vi è custodito! Non restare qui, mentre noi combattiamo, compi il tuo dovere!» ti urla Cowelle. Stupito ti guardi intorno, non sapendo da che parte devi indirizzarti per proseguire, poi noti, dalla parte opposta del luogo dove sei sbucato tu in questo spiazzo, un'altra apertura nella roccia. Ti indirizzi

verso di essa rapidamente ed entri in una seconda galleria, più stretta e meno illuminata della prima. Vai al **50**.

### 186

Prendi le pianticelle e ti avvii nel deserto. Dopo un po' ti fermi perché hai trovato un luogo adatto e cominci a fare le buche. Ad un certo punto arriva un signore con un fumetto in mano, che ridacchia. Tu saluti e ti presenti, lui fa altrettanto e quindi scopri che si chiama Eranaby. Si siede poi lì vicino e ti racconta che viene dal pianeta Terra, dove ha vissuto fino a vent'anni, in seguito si è trasferito a Marte ed ora, come tanta gente, con l'inizio della colonizzazione di Venere ogni tanto viene a fare una passeggiata. Tu gli racconti cosa stai facendo e lui allora, finita la rivista, viene a darti una mano. Chiacchierate amabilmente, poi, terminato il lavoro, vi separate, ognuno diretto alla sua meta. Così ritorni all'accampamento e devi scegliere dove andare, quindi vai al **12**.

### 187

Silenziosamente ti avvicini alla prima serra. Davanti all'ingresso noti due guardie che non ti hanno ancora visto. Estrai senza far rumore la sciabola dalla fondina e ti avvicini a loro. Spicchi un balzo e con due colpi rapidi uccidi entrambe senza che possano nemmeno urlare. I corpi senza vita si accasciano al suolo e tu quatto quatto entri nella serra. Per non allarmare nessuno decidi di non accendere le luci; a tentoni procedi al buio, ma non ci vuole molto perché tu capisca che in questa serra non troverai altro che semi di cui tu non hai bisogno. Esci dalla serra, richiudendola, poi ritorna al paragrafo **272**.

### 188

Entri nella tenda dei prigionieri e al suo interno vedi una situazione shockante: ci sono dieci prigionieri tra uomini e donne e vivono in condizioni pietose. Essi infatti hanno i vestiti tutti stracciati che non servono più a coprirli. I loro corpi sono pieni di piaghe e ferite e alcuni sanguinano ancora. Allora quando vedi questo dici: «Non dovete più preoccuparvi di nulla; coloro di cui è la colpa sono tutti morti ed in modo doloroso! Non dovrete mai più soffrire e già da ora ritenetevi liberi!». Poi vai lì vicino a loro e togli le catene a tutti e dieci, liberandoli. Poi chiami dei soldati e fai preparare un bagno caldo, dei vestiti puliti ed un unguento miracoloso per le ferite. Dopo questo trattamento i dieci sono ritornati umani e ti ringraziano. «Visto che il tuo cuore è stato così grande e ci hai salvati combatteremo per te fino alla nostra morte!». Tu li abbracci felice e dici ad alcuni soldati di armarli e prepararli. Ora vai al **224**.

### 189

Imbocchi il percorso contrassegnato con la targhetta fuxia ed affretti il passo, ricordando le parole ascoltate da Publius Magnus. Il percorso che devi compiere non è molto lungo: rapidamente giungi in una piccola stanza illuminata da torce che emanano una luce soffusa. Qualcosa ingombra il centro della stanza, ma è coperto da un lungo telo dello stesso colore della targhetta da te scelta. Senza indugio togli questo telo e scopri un letto coperto da lenzuola fuxia, sopra di esso giace una ragazza vestita dello stesso colore. Il suo vestito le giunge fino alle ginocchia ed ha un'ampia scollatura, inoltre è molto fluente e vellutato. La ragazza si volta verso di te e con un sorriso ti dice con voce soave: «Bravo

Sad Frog, hai trovato il meglio che si trova in questa arida vita priva di senso. Null'altro ha più senso, esisterà per te e per me soltanto questa stanza e questo letto, la gioia e la felicità ci saranno compagne per tutto il trascorrere dei giorni». Così dicendo ti cinge con le sue braccia, tenendoti stretto e tirandoti verso di lei e verso il letto. Fortunatamente hai le braccia libere e con un gesto rapidissimo ed imprevedibile estrai la spada e mozzi le mani che ti stanno afferrando contro la tua volontà. Un urlo di dolore esce dalla bocca della ragazza, ma tu noncurante pulisci la spada sulle lenzuola e fuggi dalla stanza urlando alla ragazza: «Questo tuo amore può aspettare, ora nulla ha più senso se non l'amore per il prossimo. Resta a bruciare nel tuo egoismo, io sarò veramente felice!». Torni al trivio al **310**.

### 190

Vai nel negozio ed una ragazza ti accoglie. Si presenta come Martott e ti chiede se hai qualcosa da vendere. Se ne hai togliilo dalle note e aggiungi al totale dei tuoi soldi i soldi guadagnati. Nota che puoi vendere solo gli oggetti di cui sai il valore preciso. Poi guarda gli oggetti che puoi comprare:

Una balestra di seconda, mano con quattro dardi inclusi	94 D.B.	+12 punti felicità
Un manuale di miti celtici	64 D.B.	+33 punti felicità
Una Bibbia	50 D.B.	+18 punti felicità
Una tunica rossa con greche nere	90 D.B.	+22 punti felicità
Un modellino dell'acropoli di Atene	195 D.B.	+24 punti felicità

Compra quello che vuoi, detrai i soldi dal tuo totale e segna l'indizio corrispondente. Poi vai al **263**.

### 191

L'acqua è molto rapida in questo piccolo laghetto, ma è anche abbastanza scura per la profondità da farti pensare ad un meccanismo nascosto sul fondo ed a te invisibile dalla superficie. Ti togli lo zainetto e lo posi a lato del lago mentre ti prepari a tuffarti. Non sei un eccellente bagnante, ma speri di riuscire comunque a cavartela. Ti tuffi nell'acqua non badando a quanto essa sia fredda, ma pensando solo a cercare sul fondo il meccanismo che hai sentito. Dopo un tentativo non riuscito di scendere a fondo, vai in profondità, ma la corrente aumenta sensibilmente per ogni nuotata che fai verso il basso. Sul fondo non noti nulla di particolare, tranne un risucchio vorticoso che si genera da una fessura. Riemergi rapidamente per riprendere fiato, ma la superficie dell'acqua è ora molto agitata e ti impedisce di uscire dal lago. Cerchi di opporti, ma la violenza è così forte che ti fa sbattere più volte contro delle rocce, fino a che non svieni...

... quando ti risvegli non ricordi nulla dell'accaduto e ti trovi al paragrafo **311** senza nessun oggetto guadagnato in questa avventura.

## 192

Entri nella tenda, ma non vedi niente di particolare: un armadio, una vasca da bagno, un tavolo con due sedie ed un letto. Frughi per cercare qualche moneta ed in una tasca del faraone ne trovi 50. Segnale. Ti sdrai un attimo a riposare e ti addormenti. Fai uno strano sogno: sei ad un bar, stai bevendo un caffè ed ad un certo punto un serpente ti appare sulla spalla, questo se ne va fino a che si ferma davanti ad una ragazza. Quindi questo la morde alla gamba e quella diventa grassa, il serpente si accascia per terra e...  
...«Ciao amico!» questa voce ti sveglia e guardandoti intorno vedi...vai al **309**.

## 193

Alcune donne del tuo esercito non se la sentono di restare a seppellire i morti, allora proponi loro di venire ad aiutarti a trapiantare. Insieme quindi prendete un bel numero di piante e gli attrezzi per scavare. Vi allontanate dalla piana dove stanno seppellendo i cadaveri e cominciate a fare delle buche ordinatamente. Dato che siete in dieci e che bisogna commemorare una grande vittoria prendete un gran numero di piante da trapiantare. Impiegate circa due ore per trapiantare tutta quella vegetazione, ma alla fine, osservate soddisfatti il vostro splendido risultato: una piccola selva di arbusti occupa vari metri quadrati di terra e produce ossigeno per il pianeta. Contenti sorridete e ritornate ora verso l'accampamento. Vai al **231**.

## 194

Entri e noti subito le macchinette sui tre lati della stanza, sono macchinette di merendine e bevande e quindi è la sala del coffee-break. È molto affollata da gente che chiacchiera. Ci sono tante cose buone, ma devi trovare la sala giusta, quindi continua a cercare andando al **218**.

## 195

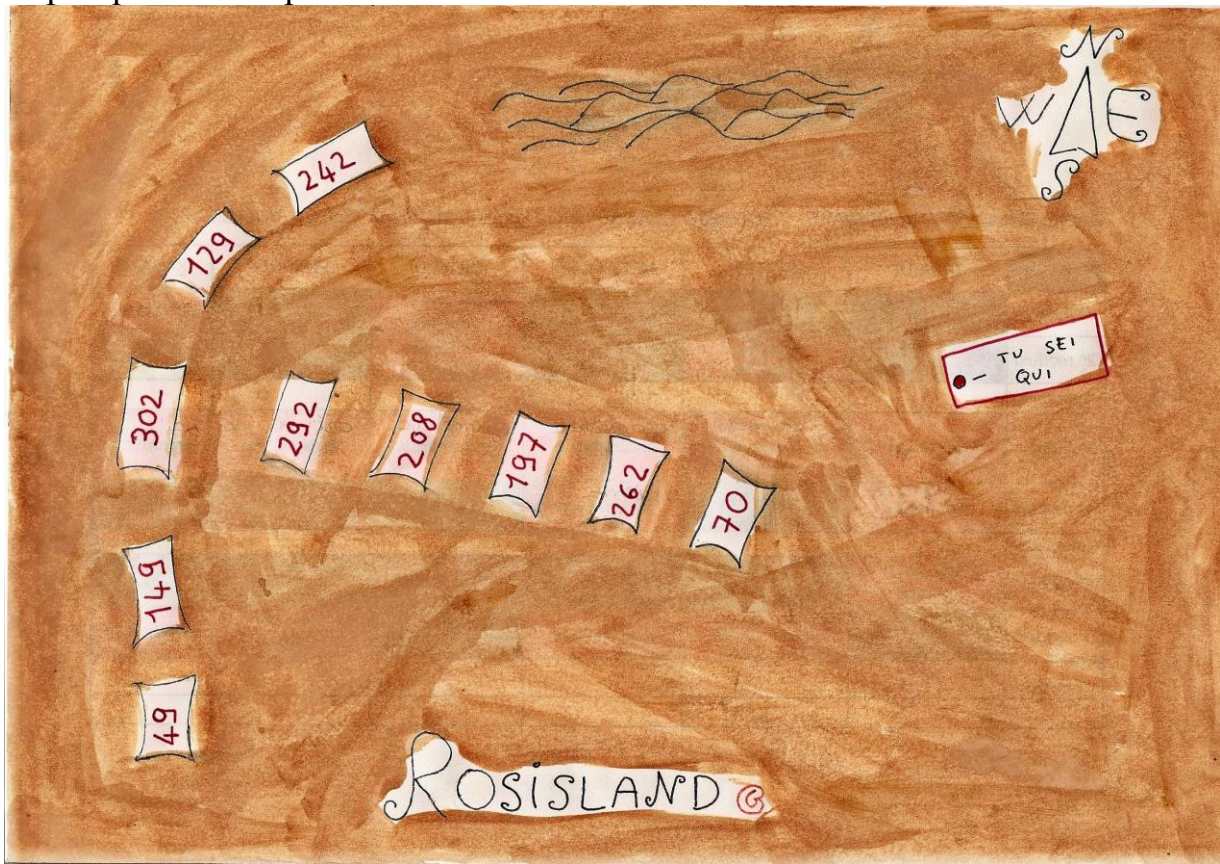
Mandi indietro il messaggero dicendo che rifiuti la proposta, prepari l'esercito e...vai all'attacco! I loro soldati sono molto demoralizzati, quindi la vittoria non avrà bisogno di molto tempo. Subito ti trovi davanti ad un cavaliere che ti minaccia con la sua lancia, tu schivi la sua carica, vai alle spalle del suo cavallo e gli monti in groppa. Il tuo avversario si gira, ma tu lo colpisci al petto e lo butti giù. Fai portare via il cavallo dalla battaglia e continui a combattere. Ti si para davanti un uomo alto e robusto, con i capelli neri come la pece, ha le gambe divaricate e tu con una capriola gli passi alle spalle; lui non ha il tempo di reagire che si vede spuntare la tua spada al petto. Continui il combattimento ancora per un po' e poi ti dirigi verso l'accampamento.

Puoi andare alla tenda del faraone al **260**, al negozio al **313**, alla tenda del cibo al **61**, o alla tenda-prigione al **119**.



## 196

Atterri in una zona deserta e controlla la cartina: vedrai là il numero del paragrafo a cui andare per quell'accampamento.



## 197

Arrivi in prossimità del loro accampamento e ti apposti. Loro, gli Egiziani, non ti hanno ancora visto e quindi valuti tre tipi di attacco: puoi far scappare loro i cavalli, lanciandogli dei serpenti strani che hai visto in giro, oppure attaccarli di sorpresa, oppure il semplice attacco frontale. Le tende all'orizzonte presto saranno in agitazione per la guerra e Du' Buste tremerà, il suo trono da quando ci sei tu non è più tanto stabile, si sta riempiendo di crepe e prima o poi si romperà. Ora scegli cosa fare per attaccare e stai ben attento alla strategia che scegli.

Vai al **239** se vuoi far loro scappare i cavalli, vai al **38** se li attacchi di sorpresa o vai al **164** se li attacchi frontalmente.

## 198

Vedi il vice del faraone seduto che si dispera per la sconfitta. Dice che spera almeno di vedere sua moglie, che è rimasta a casa, in Egitto, con dieci figli. La sua speranza è così forte che lo consoli dicendo che una volta sconfitti tutti gli Egiziani e scoperto il modo manderai a casa tutti i prigionieri. L'uomo smette di piangere e ti mostra una ciocca di capelli di sua moglie, che porta sempre con sé in un medaglione. Vai al **294**.

## 199

Arrivi alla base e ti siedi un attimo ad aspettare che arrivino le piante da parte di Ugolino, che non tardano ad arrivare. Le sistemi nelle serre e mese dopo mese le piante crescono.

Un giorno però ti avvisano che una pianta è malata e può contagiare le altre, tu decidi di farti rimpicciolire per poi attaccare il virus. Ora sei entrato nel flusso di linfa della pianta, non sai dove si trova esattamente il virus e quindi devi scegliere se andare a destra o a sinistra. Se decidi a destra vai al **55**, se scegli sinistra vai al **44**.

## 200

Esci dall'accampamento con una zappa e con una pala per poter trapiantare le piccole piantine ricevute da Ugolino. Fai una bella buca e ci metti la prima, poi un'altra. Speri di poter finire presto la campagna su Venere per poter tornare a casa tua, la tua piccola e disordinata casetta. Ha un piccolo giardinetto ed una porticina ti fa entrare nel salotto, senza nessun ingresso, c'è poi la cucina, il bagno e la tua camera. Sei un tipo abbastanza disordinato e la tua casa ti rispecchia. Anche se spesso metti in ordine dopo pochi giorni è tutto da capo.

Tornando alla piantagione: hai quasi finito di trapiantare tutte le piantine quando vedi un Chuppy-Lalla vicino al tuo piede. I Chuppy-Lalla sono degli animaletti con una sola zampetta che saltellano. Spesso si trovano vicino a delle piante, con cui amano parlare, e sono molto affettuosi. Ora però hai finito di trapiantare e te ne vai lasciandolo a parlare con le piantine. Vai al **28**.

## 201

Discutete ancora per un po' dell'argomento, poi parlate della pappagalla Ugaineee, che anche lei sta iniziando a creare un esercito contro Du' Buste. «La prossima avventura potremmo farla insieme, saremo più forti di Du' Buste». «Ora ti saluto, torno a Mirasun, a combattere per vincere!». Via abbracciate di nuovo e tu ti siedi sul letto. Una chiave arancione scende dolcemente dal cielo. Tu la prendi e la metti nelle note. Ora vai al **255**.

## 202

Il combattimento tra titani si svolge senza risparmio di colpi, ma senza che nessuno dei due appaia più forte dell'altro. L'agilità di quei due anziani è innaturale: compiono movimenti che nemmeno un giovane allenato come te riesce ad imitare. È uno spettacolo osservarli e, se non fosse in gioco la tua vita, staresti a contemplarli con molta ammirazione. «Sad Frog! Che cosa aspetti? Perché resti fermo in un momento cruciale come questo?» ti dice Publius Magnus con aria sdegnata. «Che cosa devo fare? Io ho già sconfitto tutto gli Egizi che si erano annidati in questo pianeta» è la tua risposta. «Corri, vai a cercare cosa nasconde Du' Buste in questi luoghi. Quest'uomo non è qui per niente ed il cancello ha uno scopo». Ti rialzi immediatamente, spronato dalle parole dell'anziano e percorri il piccolo sentiero che avevi già visto in fondo allo spiazzo. Vai al **310**.

## 203

Scegli la galleria contrassegnata con la targhetta nera ed ti affretti nell'oscurità del cammino sotterraneo. Marci per diversi minuti e la strada compie numerose svolte fino a giungere in un'angusta caverna con la volta molto bassa e di scarsissima larghezza. Un drappo nero copre qualcosa che si trova in mezzo alla stanza. Senza pensarci lo rimuovi per scoprire cosa cela. Con il cadere del drappo al suolo si scopre la figura di una ragazza seduta su un trono di roccia nera. È vestita con un lungo e stretto vestito nero, molto

lucido, i suoi capelli sono corvini ed il volto severo, ma per alcuni tratti dolce. Ella si alza in piedi, ti prende per la mano e ti dice «Sad Frog, hai fatto la scelta giusta. Qui non dovrai più penare, non avrai più bisogno di faticare per sconfiggere Du' Buste, niente più fatiche, solo riposo e gioia», afferra una lunga falce appoggiata dietro il trono ed afferma «Un semplice taglio netto ed io, la morte, ti libererò da tutte le pene». Senti la stretta della sua mano farsi più forte e la vedi sollevare la falce pronta al colpo fatale. Non puoi divincolarti dalla sua stretta, è forte, ma con tutte le tue forze le tiri un calcio nel basso ventre spingendola lontano. Fortunatamente riesci a liberartene e lei cade rovinosamente contro il trono in pietra perdendo la falce e battendo contro la pietra. Nell'urto si ferisce e sporca con un rivolo di sangue il trono. «La morte può attendere, ora preferisco guadagnarmi la gioia e guadagnarla agli altri piuttosto che ottenerla così gratuitamente!» le urla scappando dalla stretta caverna e ritornando al trivio al **310**.

#### **204**

Fai una lunga coda e quando arriva il tuo turno dici che vorresti scommettere tre monete. Ti dicono che oggi in gara ci sono tre cavalli: Irso, Gue e Niae. Su quale punti? Irso (vai al **168**), Gue (vai al **293**) o Niae (vai al **7**).

#### **205**

Attendi vario tempo per rispondere ed i due ragazzi allora intervengono dicendoti: «Non si tratta di un indovinello difficile, basta solo riflettere sulle informazioni che hai: questo oggetto era famoso nelle leggende medievali, era tondo, ma si usa anche oggi, quando bisogna mangiare, mentre nelle leggende viene utilizzato altrimenti. Ti viene anche detto che è un termine femminile, ha varie forme e si usa quando si mangia... Non puoi non aver capito!» Ora è molto probabile che tu ci sia arrivato, vai allora al paragrafo **269** per dare la risposta esatta.

#### **206**

«Tutti schierati e compatti, è un ordine» urla e tutti incominciano a formare la resistenza contro al nemico che già stava guadagnando terreno. Uccidi una mummia che ti si para davanti ed affronti il faraone. Lui dalla biga ti lancia una freccia che schivi con una capriola e, essendo finito sotto il suo cavallo, glielo squarci, appiedando il faraone. Lui estrae il pugnale, ma ormai già due centimetri buoni di spada gli spuntano alle spalle. Passi ad altri nemici ed ad altri ancora. La battaglia si è risolta e ora state vincendo voi. Dopo un'ora l'esercito avversario è morto od in fuga. Vai al **28**.

#### **207**

Dentro la tenda trovi delle dispense, con dentro molto cibo, tu ne prendi un po' che ti possa servire e il resto lo prendi e lo metti nelle note, per poi venderlo. Segna vicino che vale 98 monete, quando arriverai ad un negozio sarà quello il prezzo che ti offriranno. Vai al **291**.

#### **208**

Arrivi nei pressi del loro accampamento, di cui spuntano le tende all'orizzonte. Prepari tutti i soldati per la battaglia e poi osservi il paesaggio. Dune di sabbia si spostano

lentamente, grazie ad una leggera brezza che ti accarezza il viso. Un giorno questa sabbia rossiccia sarà rimpiazzata dalla natura, prima dalle piante che creano ossigeno, poi si potrà cominciare a piantare piante che si nutrono senz'acqua, aspettando il colossale raffreddamento del pianeta programmato da Du' Buste. Stai ancora pensando quando vedi un Egiziano uscire dall'accampamento. Vai al **304**.

## 209

Impugni la pistola laser che avevi preso con te e la punti prima sul paziente, poi indeciso la punti sul medico. Finalmente capisci che è meglio ucciderli entrambi con un solo colpo per non farli soffrire troppo. Prendi la mira, ma abbassi il laser vedendo le facce sconvolte dei due uomini. Iniziano entrambi a piangere e tra i singhiozzi il medico dice al paziente «Scusami, è stato un mio errore, non è giusto che muoia anche tu!». «Questa situazione non poteva essere prevista, tu hai fatto del tuo meglio, il destino ha voluto così» risponde il paziente in lacrime. Facendoti forza afferri la pistola e prendi nuovamente la mira «Scusatemi, sono costretto ad uccidervi per non farvi soffrire» dici loro prima di premere il grilletto. Con un tonfo i due corpi cadono al suolo sempre uniti, fai chiamare i familiari e disponi per la loro sepoltura. Dopo questo vai al **175** per prepararti alla partenza.

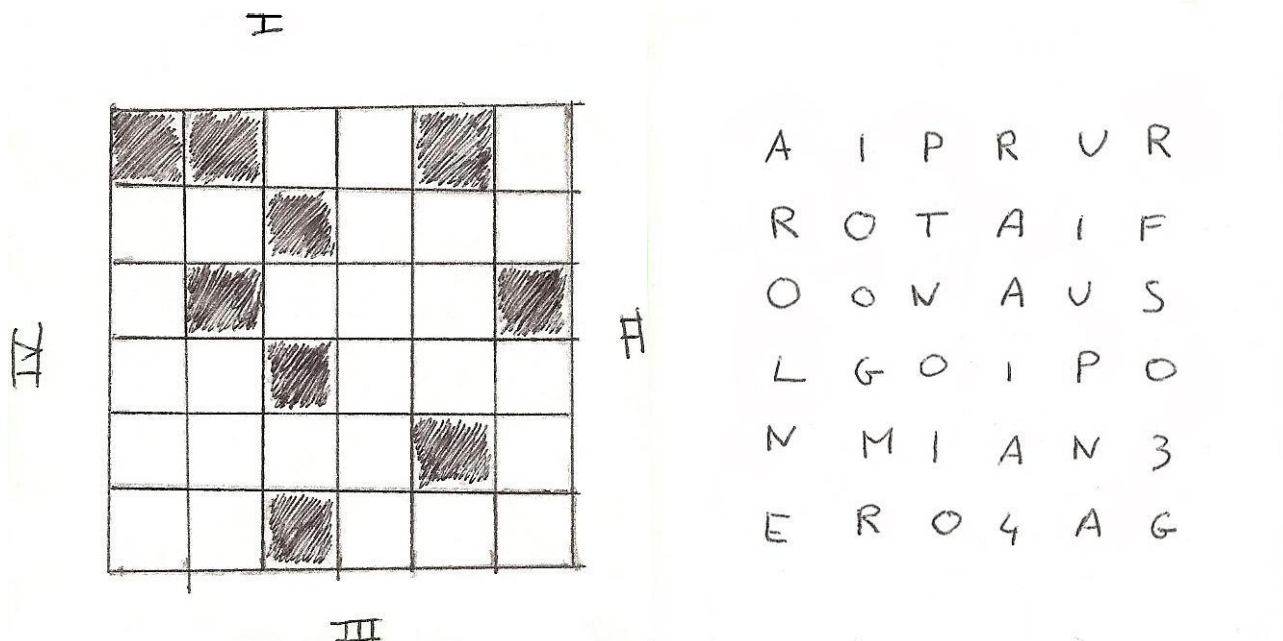
## 210

Tutti i tuoi uomini scendono e si spargono ovunque in cerca di qualcosa da fare per distendersi prima di ricominciare il viaggio. Anche tu ti giri intorno ed osservi quello che potrebbe interessarti maggiormente. Dentro lo spaziogrill ti colpisce la macchinetta in cui devi cercare di pescare i pupazzi (**245**), ma anche quella del pimball (**237**), potresti fare una partita a poker con alcuni dei tuoi soldati (**29**) oppure mangiare uno spuntino (**283**). Scegli rapidamente e divertiti prima di ripartire!

## 211

«Esatto, carissimo! La risposta era proprio “la freccia”. Mi meraviglio di quanto sia stato facile l'indovinello, non avrei dovuto fare una prova così semplice. Tu mi capisci, devo essere sicuro di quanto vali per poterti mostrare quello che ti devo mostrare...» afferma il vecchietto dopo che hai pronunciato la risposta. «Sono pronto alla prossima prova, ma non perdiamoci troppo tempo» gli rispondi. «Ebbene, ho bisogno che tu mi decifri un messaggio in codice che ho ricevuto recentemente, è un messaggio rivolto a te. Per decifrarlo hai bisogno anche di questa mascherina da applicare sopra il foglio del messaggio. Prego, puoi cominciare a scoprire quello che c'è scritto.».





Decifrando il messaggio capirai qual è il paragrafo a cui devi recarti.

## 212

Apri la porta di destra ed entri in un corridoio, appena sei entrato la porta ti si chiude alle spalle. Inizialmente temi per la tua incolumità, ma notando che non succede nulla continui a camminare nel corridoio. Ad un certo punto del corridoio, circa a metà, il pavimento si sgretola sotto i tuoi piedi. Fai un balzo rapidamente per evitare di precipitare, ma anche il punto dove atterri sta franando, tutto il corridoio sta franando. Non essendoci nulla a cui appigliarsi precipiti insieme alle lastre che formavano il pavimento. La tua caduta non è lunga: termini la tua avventura schiantandoti contro le lastre cadute prima di te. La scelta non è stata quella corretta, evidentemente.

## 213

Non sei ancora entrato nella tenda del faraone che senti un rumore provenire dal suo interno. Appena entrato vedi il faraone con in mano la fonte di quel trillo forte e ripetuto: una sveglia. Chiedi al faraone che cosa fa con quella sveglia e lui ti risponde che non riesce più a fermarla. Tu allora gli mostri come si toglie la batteria ed il rumoroso suono cessa subitamente. Il faraone non ha nemmeno partecipato alla battaglia e quindi gli chiedi per quale motivo lo ha fatto. «Sono oramai troppo vecchio per le battaglie, sarei stato soltanto d'impaccio per i miei validi soldati. Era meglio che non andassi in mezzo alla mischia. Tu sei giovane e puoi farlo, io non più». Noti infatti che il volto del faraone è segnato dalla vecchiaia, nonostante probabilmente abbia circa 45 anni. Sei curioso di conoscere il perché di quella sveglia ed ora lo chiedi al faraone al paragrafo **180**.

## 214

Schieri i tuoi soldati e richiami tutti gli esploratori perché anche loro partecipino all'attacco. Una volta che siete disposti e pronti all'attacco, uscite allo scoperto e vi avvicinate all'accampamento nemico. Repentinamente le sentinelle nemiche, che già si aspettavano che arrivaste, avvisano i soldati ed in un batter d'occhio, prima che possiate giungere all'accampamento, l'esercito nemico è schierato contro di voi. Vi venite incontro

fino a che giungete allo scontro corpo a corpo. Sguaini la tua sciabola ed incominci a colpire i nemici che si fermano più vicini a te, senza riposarti affronti uno dopo l'altro numerosi avversari. Improvvisamente il faraone, appiedato, ti giunge incontro, schivando gli attacchi di due tuoi soldati. «Lasciatelo, me la vedo io con lui» dici ad essi e ti prepari allo scontro. Il primo colpo è suo, ma, a fatica, riesci a deviarlo, poi quando spingi la tua lama contro di lui essa si conficca nel suo scudo e non riesci a toglierla. Il faraone ne approfitta e lancia via lo scudo, privandoti della tua arma e mettendoti in guai seri. Riesci a schivare due colpi prima di trovare l'occasione per salvarti: noti al tuo fianco un combattimento tra uno dei tuoi ed un Egizio, l'Egizio sta avendo la peggio ed è molto indebolito dalle ferite. In un attimo riesci ad impadronirti del pugnale che porta alla cintola e ad ucciderlo con esso. Schivi nuovamente alcuni attacchi del faraone, quando finalmente riesci a prendere dal corpo morto dell'Egizio la sua spada. Ora sei armato e riesci rapidamente ad uccidere il faraone ed a concludere felicemente la battaglia, recuperando anche la tua sciabola. Se ora vuoi recarti alla tenda del faraone vai al **10**, se preferisci trapiantare val al **71**, altrimenti ti puoi recare alla biblioteca (**41**) o ad una mostra di quadri (**87**).

## 215

Tiri fuori le figurine dal tuo zainetto e giochi con lui. Il bambino si diverte molto ed ogni tanto scoppia in una risata. Ti fa venire in mente la tua infanzia felice, prima che Du' Buste ti svegliasse e ti buttasse nel mondo crudele da un giorno all'altro. La vita è dura, ma non lo fosse non ci sarebbe alcun divertimento, una cosa fatta senza sforzo è meno bella di una cosa sudata. Ora sfidi il bambino per chi si prenderà le figurine, poi lo fai vincere e lui tutto contento salta dalla gioia. «Ho vinto le figurine, ho vinto le figurine!», tu le prendi e gliele dai. Cancella l'indizio N. Saluti il bambino e te ne vai. Vai al **277**.

## 216

Entri nella tenda del faraone e vedi cinque persone incatenate e sedute su una panca. La prima è un uomo di circa quarant'anni, alto con gli occhi azzurri e i capelli biondi, la donna seduta accanto a lui è il suo opposto: ha la pelle scura e i capelli castano scuro e gli occhi scuri. Vicino a loro due ci sono tre bambini: uno con la pelle, i capelli e gli occhi scuri, l'altro con la pelle chiara, gli occhi azzurri ed i capelli biondi e l'ultimo, a metà tra i due, ha la pelle scura, ma meno in confronto agli altri, ha gli occhi azzurri ed i capelli scuri. Dalla fisionomia sembrano essere i figli dei due adulti. Ti fai portare le chiavi e li liberi. I tuoi sospetti erano fondati: l'uomo biondo e sua moglie si presentano dicendo: «Io sono Alex, lei è Vionagane questi sono i nostri figli, ti ringraziamo molto per averci liberato, eravamo da tempo prigionieri del faraone. A proposito, è morto?» «Sì, ora scusate, ma secondo me non vi conviene ancora uscire, lo spettacolo fuori è atroce, non è un bello spettacolo per chiunque, soprattutto per dei bambini. Farò pulire il campo di battaglia al più presto possibile» «Grazie, noi rimaniamo qui fino all'avvenuta pulizia». Tu esci dalla tenda e vai al **120**.

## 217

«Vi prego, non chiudetemi qui! Si tratta certamente di un malinteso: io sono Ugolino, non ho fatto nulla contro di voi, mi starete confondendo con qualcun altro!» «Confondendo?



Noi vogliamo proprio te! Sei tu che interessi a Du' Buste, non altri. Anzi, a dire il vero le interessa anche Sad Frog, ma a quest'ora sarà anche lui prigioniero allo stesso tuo modo. Mi dispiace, la tua avventura non è andata a lieto fine come speravate». La risposta termina con una risata goduta che ti fa stare ancora peggio di quanto già tu non stia. Senza dire altre parole i due ragazzi se ne vanno, dopo aver chiuso con un catenaccio la gabbia, e ti lasciano solo nella gabbia con l'ologramma del tuo amico. Tenti con tutto te stesso di sopravvivere il più possibile, evitando tutti gli sforzi possibili, sperando che Sad Frog possa venire a liberarti, ma probabilmente, come ti hanno riferito, ormai è anche lui nella tua stessa situazione. Infine, dopo sei lunghi giorni di agonia, ti accasci senza vita al suolo, con la testa vicino a quella dell'ologramma che ti ha causato la morte.

## 218

Bene, ora che sei dentro ti ricordi... che non hai nessuna cartina per sapere dove andare! L'unica cosa che non hai pensato era il fatto di trovare la stanza giusta una volta entrato. Davanti a te c'è un corridoio lungo, con sei porte tutte uguali e tutte chiuse, dovrai affidarti alla fortuna. Quale porta scegli?

La uno (139), la due (72), la tre (194), la quattro (80), la cinque (246) o la sei (113)?

## 219

La tenda del cibo è al centro dell'accampamento, è grande e decorata di verde e di azzurro. Ti dirigi verso di essa e ci entri. Dentro trovi tante pillole per cibo, controlla le date di scadenza e butti via quelle che sono scadute. Prendi invece quelle ancora nuove e te le segni sulle note con il loro valore: 300 monete! Però purtroppo alcune stanno per scadere e se nel prossimo accampamento non le venderai il prezzo calerà a 276 monete, perché nessuno comprerebbe del cibo andato a male, quindi dovrai buttarle. Esci dalla tenda con il tuo bottino e ti dirigi con calma verso il 12.

## 220

«Che bravo, lo sapevo che in fondo mi voleva bene, si è sacrificato per noi tutti» dice il bambino appena si è ripreso. «Sì, tuo padre era molto buono e mi dispiace che sia morto» dici tu. Il bambino ti consiglia un bel bagno e va a preparartelo, dopo esserti lavato stai molto meglio, senza sangue e sudore. Ti sei appena rivestito quando scende dal cielo fino davanti a te una chiave, una chiave rosa. La prendi e la metti nello zaino, segnala nelle note per non dimenticare di averla. Ora vai al 12.

## 221

Spendi al massimo le tue energie aggiungendo ad esse la tua forte ira nei confronti di questa beffa che poteva costarti la vita. Nessun avversario riesce a starti a testa, quindi molti cadono al suolo trafitti mortalmente. Noti, nei pochi attimi che hai di pausa, i due ragazzi ridacchiare, seduti su una pietra, mentre osservano dall'alto il combattimento. Vuoi fargliela davvero pagare, ma prima devi pensare agli Egizi, quindi ti concentri ancora di più ed urli per spronare i tuoi soldati. Iniziate fortunatamente ad avere successo, ma soltanto dopo la morte di moltissimi da parte di entrambi gli schieramenti. Giungete in pochi ad affrontare gli ultimi nemici, ma riuscite a concludere vittoriosamente la battaglia. I due ragazzi ti si avvicinano ora, estraendo le loro spade, tu ti fai loro incontro. Iniziate a

combattere e noti subito che si tratta di abili spadaccini, ma riesci ad affondare la tua spada in loro varie volte. Quello di cui ti rendi rapidamente conto è il fatto che non riesci a procurar loro nessun taglio, neppure passandoli da parte a parte, mentre le loro lame ti feriscono e ti fanno sanguinare. Questo sembra un fenomeno soprannaturale e combattere contro persone invincibili non ti dà alcuna speranza. Inizi quindi a pensare soltanto a difenderti e rifletti sul come risolvere questa situazione. Se hai completato il secondo libro di Sad Frog vai al **17**, altrimenti vai all' **84**.

## 222

Mentre srotoli l'ultimo papiro, da esso cade per terra una spilla od un sigillo, insomma, qualcosa che somiglia ad entrambi. La prendi in mano e noti che su di essa è rappresentato un sipario, semichiuso. Decidi di tenerla e la metti nello zaino (segnala nelle note). Distrattamente leggi il titolo dell'opera, scritta in greco, e ti sembra di capire che sia una commedia di Aristotele, o qualcosa del genere. Per nulla interessato da ciò, getti sulla mensola il papiro, rimettendolo con gli altri, poi frughi la stanza per cercare altri oggetti utili. L'unica cosa che trovi sono delle frecce, che possono sempre essere utili, e le aggiungi alla tua scorta. Deluso dall'esplorazione ti rechi al **172**.

## 223

Ti dirigi a trapiantare le tue amate piante; una pala, un carrello e molte piante sono quello che ti porti dietro. Scavi una buca e trapianti la creatura, poi un'altra ed un'altra ancora, quando appare Cowelle, la semidivinità protettrice delle mucche. «Ciao Sad!» ti dice, tu la saluti di rimando e le chiedi cosa fa su Venere, dove non ci sono mucche. Lei pensa un po' a come formulare la risposta e tu osservi i suoi capelli lunghi e castani che oscillano al vento. «Volevo chiederti un favore...» inizia lei, tu la aiuti dicendo «dimmi pure» «Tu che hai mezzi necessari, non potresti portare delle mucche su Venere?». «Certo che sì, dovrei solo adattare al clima e procurarmi su Venere l'acqua e l'erba di cui si nutrono». Lei è contenta e ti dice che ha bisogno solo che tu le porti, al resto ci pensa lei. Vi mettete d'accordo e quando tornerai su Marte le porterai le mucche. Lei se ne va e tu trapianti l'ultima piantina. Vai al **140**.

## 224

Ora puoi andare in un altro posto che non hai ancora visitato scegliendo tra i seguenti: La tenda del faraone al **110**, la tenda delle provviste al **285**, la tenda delle armi al **31**, la tenda dei prigionieri al **188** o il cancello che si vede all'orizzonte al **306**.

Puoi inoltre cambiare accampamento:

Accampamento 2 (**262**), accampamento 3 (**197**), accampamento 4 (**208**),  
accampamento 5 (**292**), accampamento 6 (**49**), accampamento 7 (**149**),  
accampamento 8 (**302**), accampamento 9 (**129**), accampamento 10 (**242**)

## 225

Hai appena terminato di visitare una parte dell'accampamento. Se desideri puoi recarti in un altro luogo dell'accampamento che non hai ancora visto:

tenda del faraone (**281**), sala da ballo (**25**), negozio (**66**) oppure puoi trapiantare (**232**).

Se invece sei intenzionato a proseguire verso un altro accampamento scegliilo tra i seguenti:

Accampamento 1 (**100**), accampamento 3 (**267**), accampamento 4 (**107**),  
accampamento 5 (**253**), accampamento 6 (**13**), accampamento 7 (**297**),  
accampamento 8 (**5**), accampamento 9 (**102**), accampamento 10 (**91**).

## 226

Spieghi la tattica al tuo esercito: la metà li attaccherà subito frontalmente e gli altri li aggireranno, senza farsi notare, cosa facile nel polverone di una battaglia nel deserto, arrivati dietro di loro, quando saranno vicini, correranno avanti urlando, gli Egiziani si distrarranno e verranno chiusi da voi. Dividi l'esercito e tu vai con la parte che attaccherà davanti. Dai il segnale e vi precipitate sul nemico, in gruppo compatto, arrivi di fronte ad un Egiziano e velocemente lo disarmi e lo ammazzi, poi aiuti un tuo compagno che sta avendo la peggio, uccidendo il suo avversario. Continui a dire di stare assolutamente in fila compatta e di non dividersi. Uccidi altri sei o sette nemici, quando senti che l'altra parte sta arrivando di corsa urlando, gli Egiziani si stupiscono e vengono presi alle spalle, le due ali di ogni parte si uniscono accerchiandoli. Gli Egiziani angosciati stanno pedendo e presto li avete uccisi tutti.

Dove vai nell'accampamento? Nella tenda del faraone (**228**), nella tenda da svago (**19**), nella tenda del cibo (**51**) o in una tenda a caso (**249**)?

## 227

Carichi sulle tue spalle un piccolo numero di piante, ma chiami ad aiutarti altri tuoi soldati: tre uomini ed una donna. Vi dirigete fuori dall'accampamento e mentre iniziate il vostro lavoro chiedi ad Iagenue, la donna: «Cosa ti ha spinto a partecipare a questa spedizione? Sei giovane e non si vedono molte donne che diventano soldati!». «Voleva incontrare un bel faraoncino da coccolare!» commenta scherzosamente Otriep, uno dei tre uomini. «Spiritoso! In realtà volevo allontanarmi dalla vita di tutti i giorni, dalla monotonia e dallo stress, qui posso sfogarmi e tentare di fare carriera mentre mi oppongo a Du' Buste». Annuisci silenziosamente, poi rivolgi la stessa domanda agli uomini: «Anche voi avevate questo scopo? La vita marziana è davvero così insopportabile?». La risposta è unanime: da quando c'è Du' Buste al potere continuare a vivere è davvero intollerabile a volte, bisogna avere molta pazienza e molta calma. Terminato il lavoro ritornate verso l'accampamento; saluti tutti e quattro prima di andare al paragrafo **109**.

## 228

Entri nella tenda del faraone e vedi il suo vice, ti guarda perplesso, poi ti dice solamente: «ti odio». Tu lo guardi perplesso e lui, tirando fuori un pugnale da sotto il vestito se lo conficca nel cuore. L'agonia è breve e dopo poco cade per terra morto. Sei perplesso e non ti capaci di questo suicidio. Vai al **248**.

## 229

Ti trovi di fronte ad un grande dilemma: non capisci come ottenere la soluzione per avere salva la vita e quindi sei costretto a compiere una scelta al buio. Hai il 50% di possibilità,

ti auguro di scegliere la porta corretta per poter proseguire l'avventura. Se scegli la porta destra vai al **278**, se scegli la porta a sinistra vai al **288**.

### 230

Senza riflettere troppo ti avventi contro la porta della gabbia, non ancora chiusa con il catenaccio, cercando di ribaltare i due ragazzi. Fortunatamente loro non si aspettavano una reazione simile e così repentina e, colti di sorpresa, vengono spinti via insieme alla porta. Senza curarti del forte dolore provocato dal forte schianto contro la grata metallica inizi a correre lungo i cunicoli, fino alla cascata e fino all'accampamento da dove eri partito. Chiami subito i tuoi soldati per venirti in aiuto, volendo scegliere tra loro i più forti per una spedizione punitiva contro quei due, ma tutti vogliono seguirti. Parti quindi alla guida di tutto l'esercito e lo conduci attraverso la cascata e poi attraverso tutto il labirinto di cunicoli, fino ad arrivare allo sbocco finale che vi conduce dove prima c'era la gabbia. Ora però lo spiazzo è completamente ingombro di un nuovo esercito di Egizi, ancora più numeroso di quelli da voi mai affrontati. Riesci a dare soltanto pochissime indicazioni prima dello scontro con il nemico. Inizi a combattere con tutto te stesso per salvare te ed i compagni e per punire i due ragazzi. Vai al **221**.

### 231

Ora hai appena terminato di visitare una sezione dell'accampamento. Se ti resta ancora qualcosa che vuoi visitare puoi comunque ancora farlo:  
la tenda del faraone (**158**), la tenda dei videogiochi (**62**), la tenda della chat casuale (**90**) oppure puoi sempre andare a trapiantare (**193**).  
Se desideri puoi recarti a visitare altri accampamenti, se non li hai ancora esplorati o ti è venuto il rimorso per non aver visto un luogo di essi:  
Accampamento 1 (**100**), accampamento 2 (**74**), accampamento 3 (**267**),  
accampamento 4 (**107**), accampamento 5 (**253**), accampamento 6 (**13**),  
accampamento 7 (**297**), accampamento 8 (**5**), accampamento 9 (**102**).

### 232

Prendi con te un carretto con sopra una trentina di piante e ti dirigi all'esterno dell'accampamento per trapiantarle vicino alla tomba dei tuoi soldati morti nella battaglia odierna. Quando giungi sul posto ti rendi conto di aver dimenticato la pala quindi devi fare una corsa verso l'accampamento per prenderla. Appena ritornato incominci a scavare tutte e trenta le buche e poi a trapiantare tutti questi arbusti. Appena hai terminato il tuo lavoro ti siedi sul suolo e distrattamente ti metti a giocare con alcuni sassolini per distrarre la mente dalla fatica causata prima dal combattimento ed ora da questo piccolo lavoro. Dopo una quindicina di minuti ti alzi in piedi e, dopo aver dato un'occhiata intorno, ritorni all'accampamento trainando il carretto carico solo della pala. Vai al **225**.

### 233

Dopo esserti messo nuovamente ai comandi dell'astronave aspetti che tutti gli uomini e le donne salgano su di essa prima di partire verso il pianeta Venere. Acceleri poco per andartene dalla Luna, il suo campo gravitazionale è debolissimo e quindi non c'è bisogno di tanta spinta per sfuggirvi. Continui il viaggio tranquillamente, tranne quando vicino alla

Terra ti trovi costretto a schivare vari detriti spaziali orbitanti intorno al pianeta blu. Il viaggio non dura molto e rapidamente affronti l'entrata nell'atmosfera venusiana, con molta cautela per non danneggiare l'astronave. Vai al **311**.

### 234

Stai per allontanarti quando ad un certo punto, avvicinandoti ancora per un secondo alla cascata, senti un meccanismo scattare. Quello che hai sentito sembra proprio un “clack” di qualcosa che si sblocca o che si blocca. La cascata però resta sempre uguale a prima e nulla ti può far capire che cosa è successo. Deve essere scattato un meccanismo, ma dove? Ad occhio non vedi nulla di diverso, quindi dovrai esaminare più attentamente per risolvere questo mistero. I luoghi dove puoi cercare sono principalmente tre: o sulla parete della roccia, o sott'acqua oppure dietro il getto della cascata. Se scegli di esaminare la roccia vai al **151**, al **191** se cerchi sott'acqua o al **30** se cerchi dietro la cascata.

### 235

Ti prendi qualche cosa da mangiare e spendi 8 monete. Hai preso un po' di pizza ed un'astrocola. Ti siedi ad un tavolino libero e consumi il tuo pasto. La pizza non è buona come una volta, adesso spesso la mandano anche via fax e perde sapore, l'astrocola invece è molto migliorata; ora un nuovo ingrediente è nella ricetta segreta, un aroma in piccole quantità che però le dà un gusto soffice e dolce e sostituisce le bollicine. La pizza ha sempre gli stessi ingredienti: mozzarella, pomodori ed impasto, questo per quella semplice chiamata Zia Teresita o Maria Rita, poi ci sono le varianti, anche alla frutta. Finisci di mangiare ed ora vai al **282**.

### 236

Appena ti avvicini alla zona con tende più rade, indice della zona nobile dell'accampamento, inizi ad udire un flebile, ma dolce suono che ti accarezza piacevolmente. Sorpreso ti avvicini al suono e capisci che proviene proprio dalla tenda più sfarzosa, entrando noti che si tratta del faraone. Egli sta suonando uno strumento simile ad un flauto dolce, ma più ancestrale, ricavato probabilmente da una canna presa dal Nilo. Ti siedi ai suoi piedi ad ascoltare ed egli, dopo un attimo di pausa per capire il tuo comportamento, ricomincia la musica. Socchiudi gli occhi ed inizi ad immaginarti in un altro luogo, a fantasticare ed a ideare mondi surreali. Ti senti tranquillo e svuotato dai pesi che ti ingombravano l'anima, un'esperienza davvero molto rilassante, proprio l'ideale dopo una battaglia e dopo lo stress. Vai al **163**.

### 237

Ti avvicini alla macchinetta del gioco del pimball ed inserisci un D.B. Lanci la pallina e cerchi di fare più punti possibili per poter entrare nei record. Dopo solo due minuti purtroppo la pallina cade e tu ritenti inserendo un altro D.B. Questa volta sei più fortunato e fai punti per ben dieci minuti, ma se ben lontano dai record. Stufi decidi di andartene, contento comunque dei tuoi risultati. Hai guadagnato 32 punti felicità, vai ora al **233**.

## 238

Il tuo lavoro è semplice: scavi delle buche lunghe e large a sufficienza e poi vi infili un decimo delle piantine che hai rubato ed hai tenuto per la tua spedizione. Il terreno di Venere è molto sabbioso soprattutto in questa zona e quindi non è per nulla faticoso trapiantare. Rapidamente ritorni all'accampamento e prendi un secondo carico di piante, dato che prima eri riuscito a trasportarne solo la metà. Una volta trapiantate anche queste sei libero di tornare verso l'accampamento e di andare al paragrafo **21**.

## 239

Esponi la tua strategia all'esercito: legare i serpenti a frecce per scagliarli con l'arco. Le frecce saranno senza punta per non conficcarsi nel terreno ed impedire ai serpenti di muoversi almeno un poco. Prepari un centinaio di quelle frecce infernali e, avanzando con gli arcieri, allo scoperto incominci a lanciare le frecce. I cavalli subito si imbizzarriscono, di fronte a questo animale giunto all'improvviso dal cielo. Poiché la forza principale degli Egiziani erano quei cavalli, ora li attacchi e riesci più facilmente nell'intento di sconfiggerli. Uccidi una decina di Egiziani ed altri li ferisci gravemente. Dopo due ore la battaglia è finita e quindi vai nell'accampamento. Vai al **198** alla tenda del faraone, al **43** alla tenda prigioniera, al **207** alla tenda del cibo o al **171** alla tenda delle armi?

## 240

Sei sicuro di aver fatto la scelta giusta: tutti questi diamanti ti frutteranno un bel guadagno e con esso potrai finanziare numerosissime spedizioni armate contro Du' Buste e vincere più rapidamente la guerra civile. Inoltre se il sacco si trova abbandonato in mezzo ad una stanza sicuramente nessuno ne aveva bisogno, altrimenti lo avrebbe portato con sé. Dopo aver afferrato il sacco di diamanti ti avvicini alla porta dalla quale sei arrivato, per poter ritornare alla tua navicella ed abbandonare il pianeta. Confuso, sbagli addirittura la parete dalla quale eri arrivato, dirigendoti verso una parete senza porta. Osservi allora le altre, per capire dov'è la porta da cui sei arrivato, ma non riesci più a trovarla. Si tratta di qualcosa di stranissimo: poco fa la porta era presente, ora invece non c'è più! Inizi a tastare tutte le pareti per cercare il luogo dove essa si trovava, ma non riesci assolutamente più a capirlo. Capisci che è tutta colpa della tua avidità, quindi riposi il sacco di diamanti nel luogo dove si trovava prima, ma la porta non riappare. Resti murato dentro questa caverna e non riesci più ad uscire fino a che non muori, sfinito da freddo, sete e fame.

## 241

Dai a tutti i fanti un arco, fino ad esaurirli tutti, per rinfoltire le schiere degli arcieri. Dopo questa tattica lasci a piedi i cavalieri rendendoli fanti ed aspetti che gli Egizi avanzando si trovino sotto tiro. A quel punto gli arcieri di entrambe le parti iniziano a colpire, ma i tuoi hanno la meglio perché sono decisamente in maggioranza e possono così colpire vari arcieri nemici. Così facendo i tuoi fanti vengono sempre meno colpiti dalle frecce nemiche e possono ora avanzare più tranquillamente. Quello che non va bene è che ancora molti fanti nemici sono in piedi, vivi. Indirizzi quindi il tiro degli arcieri sui fanti per evitare che i vostri fanti vengano sconfitti. In poco tempo risultano indeboliti anche i fanti ed arrivate allo scontro in vantaggio numerico e tattico. Abbandoni quindi l'arco ed incominci a colpire i tuoi nemici con la spada, che hai giusto il tempo di estrarre. Cerchi il faraone per



ucciderlo personalmente, ma non lo trovi. Probabilmente è stato già ucciso o non partecipa alla battaglia. Riuscite a vincere la battaglia e non restano più nemici intorno a voi, se non quelli che si sono arresi e sono vostri prigionieri. Ora puoi: andare a visitare la tenda del faraone (236), andare alla tenda delle vettovaglie (8), andare a trapiantare (265), andare al negozio (46), andare a visitare una cascata che si trova nelle vicinanze (83), oppure andare alla tenda delle armi (257).

## 242

Eccoti nell'accampamento dieci. Prepari l'esercito per l'attacco ed immagini che sarà una dura battaglia. L'esercito egiziano dovrebbe essere molto forte e quindi dovrai calcolare bene tutto per poter vincere. Un'idea per vincere potrebbe essere quella di uccidere subito il faraone perché dalle tue notizie senza di lui sarebbero perduti. In questo accampamento infatti l'esercito non è molto un gruppo omogeneo, ma ci sono spesso liti all'interno di esso. Il faraone riesce a domarle e quindi a non fare scoppiare discussioni tra i soldati nel momento della battaglia. Non ti vengono in mente altre tattiche e quindi al massimo puoi attaccare normalmente senza tattiche particolari.

Ora, visto che devi fare una scelta, decidi se utilizzare la tattica di uccidere subito il faraone andando di conseguenza al 101 oppure combattere con un normale schieramento e andare al 3.

## 243

Scegli alcuni dei tuoi soldati che sono più rapidi, agili e scaltri e li armi di torce e di accendini per dare fuoco alle tende. Li fai partire rapidamente, tu nel frattempo schieri il resto del tuo contingente per lo scontro corpo a corpo. Prima di iniziare a marciare osservi a che punto sono i tuoi soldati incaricati di ardere le tende: hanno acceso le torce ed iniziano a dare fuoco alle prime tende, ma... accidenti! Dai subito l'ordine di attacco ed iniziate a marciare in soccorso dei vostri amici, attaccati alle spalle dall'esercito nemico. Non era possibile vederlo prima: era schierato dietro l'accampamento e le tende vi precludevano la sua vista. Affrettate il vostro passo notando che gli altri compagni soccombono rapidamente nello scontro imprevisto. Quando arrivate a contatto con gli Egizi però, nessuno dei vostri è più vivo e dovete cavarvela da soli contro l'esercito nemico. Siete in netta inferiorità numerica e vi è impossibile riuscire a prevalere in queste condizioni. Muori anche tu, cadendo sul suolo straniero con le ali rotte ed una brutta ferita alla testa. La tua avventura finisce qui.

## 244

Entri nella tenda del cibo, dove potrai trovare nuove provviste per l'esercito. La tenda è molto simile alle altre, ma al suo interno ci sono solo quattro armadi di pillole da cibo. Guardi un po' che cibi ci sono per scegliere i più saporiti e fare quindi un premio ai tuoi soldati. Scegli un menù delizioso, poi guardi la scadenza e ti accorgi che è scaduto. Provi allora con altri tipi, ma tutti sono andati a male da molto tempo. Chissà come hanno fatto a mangiare i loro soldati se non c'era più cibo ... Boh rimarrà un mistero. Ora vai al 160.

## 245

Ti avvicini alla macchinetta ed inserisci 5 D.B. Cerchi abilmente di manovrare il braccio ed indirizzarlo verso un pupazzetto carino che ha le sembianze di una mucca. Hai paura di sbagliare mira ed allora cerchi di indirizzare il braccio in modo che non ci siano problemi quando farai scendere l'artiglio. Schiacci allora il pulsante ed il braccio scende, afferra la mucca, poi la solleva, ma sembra che debba cadere. Fortunatamente non cade e vinci quel peluche. Togli 5 D.B. ed aggiungi 23 punti di felicità. Vai ora al **233**.

## 246

Apri ed una strana scena ti si offre alla vista: due medici, probabilmente marito e moglie, si stanno baciando e abbracciando e nel frattempo un ladro li sta derubando, senza che loro si accorgano di niente. Tu sguaini la spada e fai mettere tutto a posto al ladro e poi lo sbatti fuori dalla stanza. I due non si sono accorti di niente e tu esci, verso un'altra porta (vai al **218**).

## 247

Stabilisci in poco tempo il contingente che dovrà aggirare l'accampamento passando sul fianco della montagna, scegliendo coloro che reputi più agili e svegli tra tutti. Tu decidi di restare nel contingente che attaccherà frontalmente, esso infatti sarà il primo ad intervenire e non vedendoti i nemici potrebbero insospettirsi. Dopo che gli altri sono partiti, aspetti vari minuti per essere sicuri che siano giunti in posizione, dopo dai il segnale ed incominciate ad avanzare. Le sentinelle vi avvistano e l'esercito nemico, già pronto, si schiera all'esterno dell'accampamento. Senza timore assalite i nemici e cercate di utilizzare tutte le vostre forze ora, all'inizio, per facilitare il lavoro al resto dei vostri, quando dovranno intervenire. Molti Egizi muoiono in poco tempo, mentre voi consumate rapidamente le vostre preziose energie. Quando ormai incominciate ad essere spossati per la troppa foga, dall'accampamento inizia a piovere una tempesta di frecce contro gli Egizi e capisci che il piano è riuscito. Infatti pochi istanti dopo escono gli altri dei vostri dall'accampamento ed accorrono in vostro aiuto. Rinfrancati affrontate gli ultimi nemici insieme, riuscendo a sconfiggerli tutti rapidamente. Se ora vuoi andare alla tenda del faraone vai al paragrafo **10**, se vuoi trapiantare invece al **71**, altrimenti puoi visitare la biblioteca al **41** o la mostra di quadri all' **87**.

## 248

Stai pensando all'accaduto quando appare una chiave grigia che prendi. Segnala nelle note e vai al **277**.

## 249

C'è un bambino che gioca, è molto piccolo, avrà sette anni. Ti viene in mente un'idea, ma devi aver l'indizio N, se ce l'hai vai al **215**, altrimenti al **277** e cambia la tua attività.

## 250

Ti fai portare per prima cosa tanti barattoli di crema per poter intervenire al meglio. Posi la tua pistola laser al suolo ed afferri una scatola di crema. Ti spalmi entrambe le braccia abbondantemente e cospargi anche di crema una scatola ancora piena. Ti avvicini al

paziente ed inserisci le braccia all'interno del suo corpo. Manovrando agilmente dentro al paziente apri la scatola di crema e cospargi le braccia del medico di crema, ma invano. Estrai le tue braccia e cospargi di crema la parte esterna delle braccia del medico e gli chiedi di spingere ancora di più le sue braccia all'interno. Immergi nuovamente le tue braccia nel corpo e cospargi per una seconda volta le braccia del medico. Finalmente riesce a tirare fuori prima un braccio e poi anche l'altro. Tu, fortunatamente, non hai problemi e liberi il paziente anche dall'ultimo corpo estraneo. Ti vai a lavare le braccia e poi abbracci entrambi prima di prepararti per il viaggio al **175**.

## 251

Quando tutti coloro che devono combattere sono pronti, soprattutto i cavalieri che devono intervenire per primi, dai il segnale, silenziosamente e la cavalleria si dirige velocemente contro l'accampamento. Mentre voi tutti restate nascosti, ricevete notizie dagli esploratori che osservano la scena: la cavalleria è penetrata nell'accampamento senza trovare grande resistenza, ma è tornata nella pianura, per non subire troppe perdite a causa della zona stretta. Ora tocca a voi penetrare velocemente nell'accampamento, prima che i soldati si riabbiano e si preparino al contrattacco. Con uno scatto rapido vi dirigete allo scoperto, ma ben poche frecce partono dalle mura nemiche. Entrate dalle porte ancora aperte, alcune rovesciate dalla cavalleria, e vi date al combattimento sparpagliato nell'accampamento, contro dei nemici non ancora pronti. La vittoria è rapidamente vostra: gli Egizi si arrendono appena capiscono che non c'è più nulla da fare. Ora puoi osservare con calma l'accampamento e:

andare alla tenda del faraone al **213**, andare a trapiantare al **53**, partecipare ad una gara di scacchi al **268** oppure andare a vedere un piccolo negozio al **176**.

## 252

Vai ad una macchinetta, inserisci una moneta e giochi, lo scopo del gioco è nuotare più velocemente dei giocatori virtuali, ti appoggi all'apposita zona e cominci a muoverti, muovendo così anche l'omino sullo schermo. Non sei tanto forte perché è una gara in mare aperto, e arrivi secondo. Non vinci niente ed allora ci riprovi. Niente. Alla fine perdi 5 monete per le cinque partite. Vai al **282**.

## 253

Conduci una lunga marcia sotto il Sole caldo avvicinandoti all'accampamento nemico. Quando finalmente giungi in vista di esso fai fermare i tuoi soldati e vi riposate prima di affrontare la battaglia. Approfitti di questi minuti di tranquillità per riflettere sulle tattiche migliori che potresti impiegare in questo scontro. Questo accampamento non è dotato di mura e le tende dei soldati Egizi sono tutte disposte in ordine sul pianoro. I soldati nemici sembra che non siano ancora schierati e quindi dalla loro disposizione e composizione non puoi intuire nessuna tattica. Allora dopo aver osservato dove dovreste combattere ti siedi anche tu e ti godi qualche minuto di riposo meritato. Dieci minuti più tardi vi rialzate e tu spieghi a tutti le tue idee: la prima prevede di distaccare un contingente che vada ad appiccare il fuoco alle tende per creare confusione nelle file nemiche mentre l'altro si prepara ad attaccare, la seconda uno scontro frontale corpo a corpo con i nemici. Tocca a

te la scelta: se opti per ardere le tende vai al **243**, se invece scegli uno scontro corpo a corpo e basta vai al **69**.

## 254

É strano che ci sia una biblioteca in un accampamento, ma è ancora più strano che ci sia una biblioteca in un accampamento di soldati di Du' Buste. É infatti noto che Du' Buste è avversa alla cultura ed all'istruzione: la cultura è il primo mezzo perchè il pensiero sia libero ed il pensiero libero è il primo mezzo per far desiderare la libertà. Ogni dittatore che si rispetti vuole che tutti gli siano soggetti e teme soprattutto i dissidenti. Infatti la libertà è tale che se qualcuno la assapora non vuole astenersene più. La biblioteca dell'accampamento è molto piccola ed all'interno ha pochissimi libri. Ti metti a girovagare tra gli scaffali, ma non riesci a trovare qualche libro che ti interessi. Sei abbastanza schizzinoso in fatto di libri e quelli presenti in questa umile biblioteca non ti vanno bene, quindi dopo pochi minuti esci e vai al **21**.

## 255

Ora scegli un altro posto dove andare:

alla tenda del faraone al **192**, a trapiantare al **301**, alla tenda dei videogiochi al **307** o a quella del cibo al **118**.

Oppure cambia accampamento.

Accampamento 1 (**70**), accampamento 2 (**262**), accampamento 3 (**197**),  
accampamento 4 (**208**), accampamento 5 (**292**), accampamento 7 (**149**),  
accampamento 8 (**302**), accampamento 9 (**129**), accampamento 10 (**242**).

## 256

Il voltarti e lo scagliarti contro la grata è una sola cosa e fortunatamente cogli di sorpresa il vecchio che non regge alla spinta improvvisa. La grata si spalanca e tu cadi al suolo, ai piedi dell'uomo. Lui non reagisce se non mettendosi a scappare con tutta la forza che potrebbe avere un atleta molto giovane, non certamente un vecchio. Vorresti affrontarlo, ma sei conscio che restando qui da solo rischi soltanto di essere ucciso impunemente. Ti rialzi dal suolo ed esci passando dal cancello, diretto dal tuo esercito che vuoi sappia almeno dove sei. Tutti si dimostrano subito pronti a scortarti in quella zona, che capisci molto pericolosa. Rapidamente tutti sono disposti in formazione da battaglia e vi avviate tutti insieme verso quello spiazzo dietro il cancello, rimasto aperto. Subito notate che il vecchio non è rimasto solo, ma ha intorno a se un numerosissimo esercito egizio armato e pronto alla battaglia. Immediatamente con uno sguardo i due eserciti si squadrano e si precipitano uno sull'altro. Vai al **159**.

## 257

Entri nella tenda delle armi e dalla rastrelliera incominci immediatamente a prendere varie spade per coloro che nel tuo esercito le hanno perse o rotte. Ci sono anche delle sciabole, ma in pochi nel tuo esercito le usano, come altre armi quali mazze, mazzafrusti, lance... Quello che ti serve di più sono le frecce e le trovi in gran quantità, fortunatamente, perché sicuramente molte si sono distrutte nella battaglia. Ne prendi anche un piccolo numero per te, per tenerti sempre la faretra piena ad ogni evenienza. Rimangono ora numerose armi e

le prendi per venderle al prossimo negozio in cui ti recherai. Segnale nelle note con il prezzo di 128 D.B. segnato a lato. Ora vai al **130**, ci vediamo lì.

### 258

Dopo aver compiuto questo triste incarico, ritorni nella tenda, oramai vuota e guardi più attentamente il luogo dove il faraone stava scrivendo. Non riesci a capire quello che è scritto sulla lettera, non puoi nemmeno supporre che sia un messaggio di addio in quanto non capisci assolutamente nulla. Frugando tra i papiri ancora non scritti, adagiati sullo scrittoio, trovi un sigillo, una sorta di spilla, che rappresenta su di sé una penna per la scrittura. Interessato all'oggetto lo tieni con te, segnalo nelle note, poi dirigiti verso il paragrafo **9**.

### 259

Estrai la pistola laser ed anche i tuoi soldati lo fanno, correte verso il nemico e sparate. Molti nemici cadono, ma gli altri estraggono le loro armi al laser e sparano su di voi. Voi siete sparpagliati e quindi più difficili da colpire. Anche molti dei tuoi cadono ed in terra c'è un gran numero di cadaveri, continuate a sparare ed oramai i due eserciti sono più che decimati. Ti feriscono ad una spalla e tu ti butti per terra. Ti nascondi dietro i cadaveri e avanzi verso i nemici senza che loro ti vedano. Quando arrivi vicino a loro ed in particolare al faraone, ti alzi e con un balzo afferrì il faraone e gli punti la pistola alla tempia. «Una mossa ed il vostro faraone farà visita ad Anubis!». La battaglia si ferma ed i pochi soldati egiziani ti guardano, sanno che hanno perso e quindi accettano le tue condizioni: che loro si lascino imprigionare per poi essere rispediti in Egitto. Ora vai alla tenda del faraone al **108**, a trapiantare al **223**, al negozio al **276** o alla tenda-comune al **125**?

### 260

Entri nella tenda del faraone, che ormai dovrebbe essere deserta, invece trovi tre ragazze schiavizzate. Le loro facce magre mostrano che il loro solo sentimento è la paura, paura di altre botte. I loro capelli, lunghi e vellutati una volta, ora molto ispidi coprono loro parzialmente gli occhi. I loro vestiti sono vecchi e logori, sporchi ed anneriti. Vai ad esplorare la tenda e vedi una tinozza con intorno tante anfore piene di acqua, acqua speciale per resistere su Venere, probabilmente era la zona bagno del faraone. Poi trovi un guardaroba, con anche vestiti femminili, allora prepari alle tre ragazze un bagno e dei vestiti puliti, ti fai dare le chiavi delle loro catene e le liberi. Spieghi loro che hai preparato un bagno e dei vestiti puliti perché possano gioire anche loro della tua vincita. Loro annuiscono, contente per la fine delle loro sofferenze, e tu esci. Vai al **270**.

### 261

Hai appena finito di porre la domanda e la sfinge che hai scelto inizia ad animarsi. Le palpebre di pietra si sollevano, il capo si alza e la bocca si spalanca e pronuncia con voce cupa: «Io ti direi che la porta è quella di destra, rispondendo alle tue condizioni». Ora se hai capito qual era la domanda giusta da porre hai scoperto la porta che dovrai aprire. Se è la destra vai al **212**, altrimenti al **65** se è la sinistra.

## 262

Arrivi all'accampamento e da lontano vedi le tende degli Egiziani, dovrai combattere. Osservi le possibili strategie da attuare, Venere è desertico per ora e gli scontri saranno per forza quasi tutti all'aperto. Tre tattiche che ti si presentano: Li accerchi (vai al **226**), li attacchi frontalmente (vai al **181**) o li attacchi alle spalle (vai al **96**).

## 263

Ora puoi scegliere di andare altrove: alla tenda del faraone (**216**), al luogo di addestramento (**150**), alla tenda delle armi (**273**), a trapiantare (**305**) o al negozio (**190**). Oppure se sei stufo di qua puoi andare da un'altra parte: accampamento 1 (**70**), accampamento 2 (**262**), accampamento 3 (**197**), accampamento 4 (**208**), accampamento 6 (**49**), accampamento 7 (**149**), accampamento 8 (**302**), accampamento 9 (**139**), accampamento 10 (**242**).

## 264

Spieghi ai tuoi uomini come hai deciso di organizzare il combattimento e schier gli arcieri nel punto più favorevole. Con i fanti ti appresti a scendere dall'altura e quando tutti sono al loro posto dai il segnale ed incominci a scendere dal pendio con loro. Anche l'esercito nemico si muove verso di voi, tentando invano di coprirsi dal vostro fuoco con la retroguardia di arcieri. La posizione sull'altura è favorevole ai tuoi e giungi allo scontro con l'esercito nemico già decimato. Sei il primo ad affrontare un nemico, ma fai appena in tempo a notare che è un uomo molto alto prima di ucciderlo con un temibile affondo. Affronti anche un piccolo e grassoccio uomo, armato come te di una spada, ma anche lui riesce a stento a difendersi e cade addosso al tuo primo nemico morto a sua volta. Per un breve istante non hai nessun nemico da affrontare ed hai il tempo di osservare la situazione intorno a te: stai vincendo nettamente. Gli ultimi soldati egizi fuggono per non venire massacrati, ma il loro inseguimento è inutile, quindi ti indirizzi verso l'accampamento. Al suo interno puoi andare alla tenda del faraone (**281**), alla sala da ballo (**25**) o al negozio (**66**) infine puoi anche andare a trapiantare (**232**).

## 265

Prendi dal campo devastato una biga, ancora integra, ma ormai senza cavalli e la utilizzi per caricarci sopra numerose piante. Sfrutti la biga come una sorta di carriola, facendoti aiutare da un soldato abbastanza robusto. Porti così le pianticelle fino ad uno spiazzo ideale per il loro trapianto, infatti il terreno è particolarmente simile a quello che era presente nel vasetto. Il soldato ti lascia lavorare e torna ad aiutare gli altri nel seppellire i morti e nel togliere gli oggetti rimasti sul campo di battaglia. Ben presto termini il tuo lavoro e prendi nuovamente la biga, riportandola sul campo di battaglia. Ti metti a lavorare con i tuoi soldati per pulire la zona e sposti con loro i cadaveri verso il luogo dove stanno già scavando una fossa. Una volta terminato la seppellitura, ritorni all'accampamento mentre i soldati continuano il loro lavoro. Vai al **130**



## 266

Prendi il tuo spadone dagli indizi e ti prepari ad utilizzarlo contro i nemici. Dai il segnale e correte verso i nemici. Il primo che ti capita a tiro lo affetti in due con lo spadone, poi ti trovi davanti ad una mummia che ti dice: «La tua vita è prossima alla fine, rana vile!» «Mi spiace, ma penso che la morte dovrà ancora aspettarmi un po'! A proposito, salutamela» rispondi e la disarmi, poi la passi da parte a parte, facendola passare all'aldilà. La battaglia infuria e tu colpisci da tutte le parti con il tuo spadone, se non fossi allenato avresti già le braccia indolenzite. Il faraone ti arriva contro a cavallo, tu schivi la sua freccia, scagliata dalla biga, e lo butti giù. Il suo scudo non resiste al tuo impeto e anche lui va a raggiungere Anubis. Ora sali sulla biga e la porti fuori dalla battaglia, perché non la rovinino. Quando rientri nella mischia è quasi tutto finito ed uccidi due Egiziani. Vai all'accampamento e decidi cosa fare:

Vai alla tenda del faraone al **108**, a trapiantare al **223**, al negozio al **276** o alla tenda-sala comune al **125**?

## 267

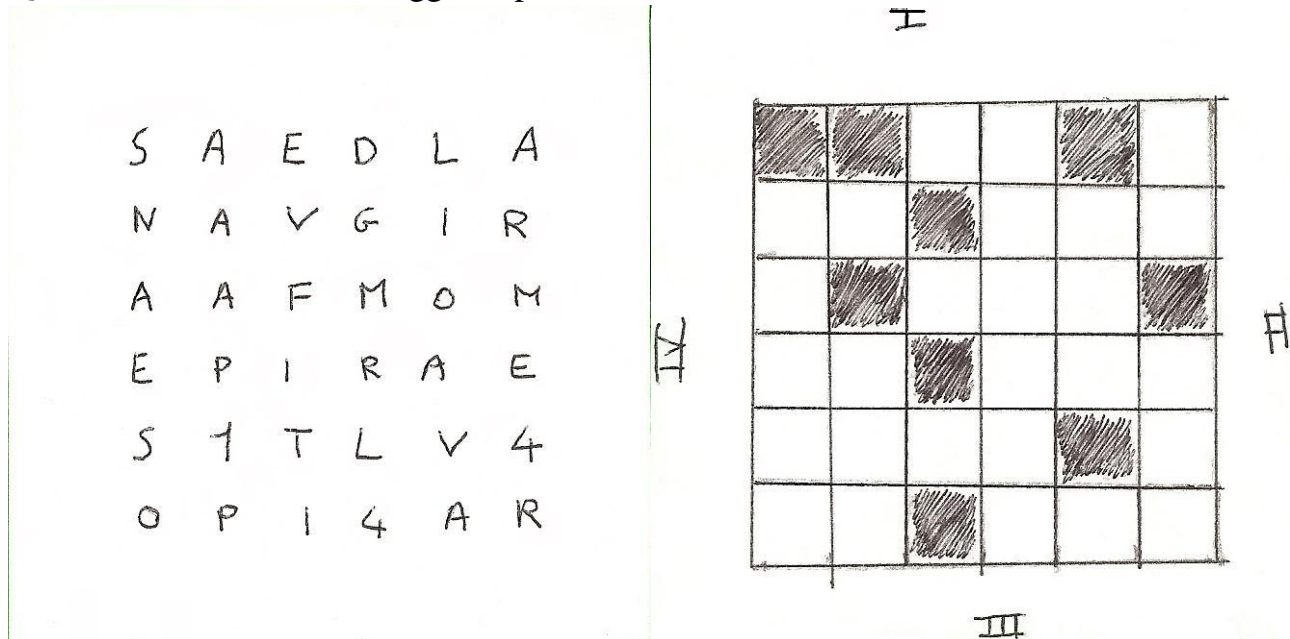
La vostra marcia termina di fronte alle mura dell'accampamento nemico. Sembra che dobbiate sostenere un assedio perché nessuno è uscito dall'interno di esso. Inizi a ragionare sul da farsi: potresti disporre i tuoi uomini in cerchio intorno all'accampamento in modo da coprire tutte le possibili vie di fuga, ma potresti anche decidere di dare fuoco alle mura di legno rischiando però di consumare l'ossigeno presente nell'atmosfera prima di ottenere un buon risultato. Discuti con i tuoi soldati su quale strategia utilizzare per l'assedio, quando uno dei tuoi appare correndo ed esclama: «é una trapp...» non può terminare la frase perché tre frecce lo colpiscono alle spalle uccidendolo sul colpo. Spaventato ti rendi conto che gli Egizi vi hanno teso un'imboscata ed ora vi stanno attaccando prendendovi alla sprovvista! Preferisci ritirarti per cercare di compattare l'esercito prima di subire troppi danni (**174**) oppure contando sulle vostre straordinarie capacità tenti di resistere sul posto (**52**)? Scegli correttamente, la battaglia è molto pericolosa per la vita di voi tutti!

## 268

Decidi di iscriverti alla gara di scacchi, nonostante tu abbia poche possibilità di vincere qualcosa. Il prezzo per partecipare è di 4 D.B., dopo averli consegnati agli organizzatori, ti avvii verso un tavolino che ha una scacchiera. Aspetti con calma il tuo primo avversario e riesci, dopo nemmeno troppo tempo di gara, a sconfiggerlo. Affronti abilmente ancora due avversari, ma il quarto avversario che ti tocca è il campione in carica di Marte e non hai per nulla gioco facile. Vieni sconfitto in pochissime mosse e vai a sederti con gli altri spettatori, contento comunque delle tue tre vittorie. Osservi le partite in svolgimento diventare sempre meno, fino a che non si trovano a sfidarsi il campione in carica ed il vecchio campione, in carica 12 anni fa. Vince il campione in carica e gli viene regalato un bel bottino, ottenuto con i soldi delle iscrizioni. Lui, felice della vittoria, con un sorriso saluta i presenti e si allontana. Anche voi tutti, dopo aver stretto la mano al perdente, vi dirigete verso altre occupazioni. Vai al **290**.

## 269

Quando dai la risposta essi affermano all'unisono: «Bravo, si tratta proprio della tavola! C'era la tavola rotonda, ma ora si usa per mangiare!». Sorridi contento e ti avvii verso la porta, ma i due ragazzi prontamente ti bloccano per la seconda volta. «Cosa volete ancora? Ho risolto l'indovinello, volete altro?» chiedi un po' scocciato per vederti sottrarre per la seconda volta la possibilità di sapere cosa si trova dopo la porta. «Dovrai superare anche questo enigma per poter passare, tieni questa mascherina e questo messaggio in codice. Quando decifrerai il messaggio saprai anche dove dovrai andare.



Il procedimento non è difficile. Il messaggio in codice è quello qui alla tua sinistra mentre l'altra è la mascherina che serve per decifrare. Ti conviene fotocopiare la mascherina e ritagliarla, per poterla applicare sul messaggio. Le caselle annerite sono quelle in cui ti appariranno le lettere da prendere in considerazione, quindi perforale per poter leggere il messaggio. Quando avrai decifrato il messaggio saprai anche dove dovrai recarti, ci vediamo lì...

## 270

Un fatto incredibile succede allora: una chiave, come se fosse scesa dal cielo, arriva al livello della tua mano e tu la prendi. È una chiave blu e probabilmente ti servirà più avanti per qualcosa di importante. Segnala nelle note, senza alcun prezzo perché non ti conviene venderla. Mentre sei ancora imbambolato, le tre ragazze ti chiamano, tu entri dentro e le vedi finalmente nel loro vero aspetto, ben vestite e ben lavate. Ti ringraziano ancora e ti offrono due monete, che avevano nascoste alla vista dei loro carcerieri. Tu ti rifiuti di accettare quelle due monete, dici loro che basta sapere di aver fatto del bene per darti soddisfazione, anzi dai loro venti monete (sottraile dalle note) perché possano vivere per qualche giorno, quando le avrai riportate su Marte. Ti ringraziano e tu le saluti e vai al

275.

## 271

Continui l'avanzata, senza aver detto nulla ai tuoi soldati, il tutto dovrebbe riuscire il più naturale possibile. Quando ormai distate soltanto un centinaio di metri dal nemico, inizi ad

urlare e ti metti a correre verso il nemico. Voltandoti indietro, noti che anche i tuoi soldati fanno come te ed il boato alle tue spalle si fa fortissimo. In pochi istanti giungi contro le prime linee nemiche e non ti curi per nulla di trattenerli, ma squarci con tutta la tua forza i soldati che ti si parano dinnanzi. Anche il resto dei tuoi soldati fa così e vedi che, continuando ad urlare, i nemici sono certamente più intimoriti e resistono meno facilmente, quindi diminuisci la forza destinata alle braccia per conservarla e continui a gridare. Questa tattica ha successo perché riesce a sbaragliare le prime tre linee nemiche in un batter d'occhio ed intimorisce tanto le ultime che iniziano a fuggire. Dovete però continuare a combattere per molto tempo prima di ottenere una vittoria ed alcuni dei tuoi muoiono privi di forze per poter sollevare ancora una volta la spada contro i nemici. Ci vogliono ancora un paio di ore, ma finalmente ottenete la vittoria. Mentre i tuoi soldati sotterrano i numerosi morti tu puoi darti da fare visitando l'accampamento: vai alla tenda del faraone (158), vai a trapiantare (193), vai alla tenda dei videogiochi (62) oppure alla tenda della chat casuale (90).

## 272

Non sapendo quale delle sei serre contiene le piante che vi servono devi scegliere a scatola chiusa: la prima serra si trova al paragrafo 187, la seconda al paragrafo 24, la terza al 35, la quarta al 58, la quinta al 105 e la sesta ed ultima al 132.

## 273

Entri nella tenda delle armi, ma non ne trovi molte, si vede che quasi tutte le hanno usate per il combattimento. Trovi un cesto pieno di frecce e ne prendi un bel po' per rifornire la tua scorta. Tutte le altre frecce, con le poche armi che hai trovato le metti nelle note con il valore di 100 monete, quando troverai un negozio potrai venderle a quel prezzo. Per tua fortuna tutte le poche armi erano intatte, altrimenti sarebbero valute meno. Metti le nuove frecce nella tua faretra, che ora è traboccante di frecce, e ne metti altre nello zaino, sperando che non si rompano. Ora che hai preso tutto vai al 263.

## 274

Schieri il tuo esercito: gli arcieri occupano le retrovie ed i fanti leggeri l'avanguardia. Non possiedi né fanti pesanti né cavalieri, ma anche il nemico non ne possiede. Inizialmente aspetti che l'esercito nemico decida di attaccare, ma esso non ne ha intenzione. Dai quindi il segnale ed iniziate a scendere ordinatamente dal pendio dell'altura. Anche gli Egizi si muovono a loro volta e vi vengono incontro. Una volta giunti a valle iniziate a correre contro il nemico mentre gli arcieri restano fermi ed iniziano a scagliare i loro dardi. Molti nemici cadono trafitti, ma anche voi dovete difendervi con gli scudi dalle frecce che cadono dall'alto, scagliate dagli arcieri nemici. Giungete all'impatto in pochi secondi, ma non ti trovi nelle prime linee e non riesci ad avere contatto con il nemico mentre i tuoi compagni delle prime linee già combattono. Ti fai strada a fatica tra la calca ed arrivi appena in tempo per impedire che un tuo soldato venga colpito mortalmente. Devi la lama del suo avversario ed impegni con lui il duello. Ti liberi di questo avversario rapidamente, ma subito devi scontrarti con un piccolo Egizio con un'ascia che ti cerca di colpire con tutta la violenza possibile. Perdi la spada parando un colpo, ma scagli rapidamente un calcio e getti lontano quel soldato facendolo cadere al suolo. Riesci ad afferrare la tua lama

e lo trafiggi prima che possa rialzarsi. Uccidi altri nemici prima che la battaglia si concluda a vostro favore. Hai l'ala destra coperta di sangue non tuo, te la pulisci sull'abito di un morto e ti dirigi verso l'accampamento nemico. Puoi andare nella tenda del faraone al **281**, alla sala da ballo al **25**, a trapiantare al **232** o al negozio dell'accampamento al **66**.

## 275

Ora dove altro vuoi andare?

Alla tenda del faraone (**260**), alla tenda negozio (**313**), alla tenda del cibo (**61**), o alla tenda prigionie (**119**)

Altrimenti puoi visitare un altro accampamento:

accampamento 1 (**70**), accampamento 2 (**262**), accampamento 3 (**197**),

accampamento 5 (**292**), accampamento 6 (**49**), accampamento 7 (**149**),

accampamento 8 (**302**), accampamento 9 (**129**), accampamento 10 (**242**).

## 276

«Buondì» dici entrando nel negozio. Il commesso ti risponde cordialmente e ti chiede se può fare qualcosa per te. Osservi un po' le varie cose presenti nel negozio e pensi un po' a quello che ti può servire, questo è l'elenco degli oggetti che hai trovato interessanti.

Un pallone bucato	15 D.B.	+2 punti felicità
-------------------	---------	-------------------

Tre figurine	20 D.B.	Indizio N
--------------	---------	-----------

Cinque cioccolatini	27 D.B.	+5 punti sazietà
---------------------	---------	------------------

Un gladio	97 D.B.	+17 punti felicità
-----------	---------	--------------------

Una tunica bianca con greche blu	80 D.B.	+23 punti felicità
----------------------------------	---------	--------------------

Guarda ciò che più ti interessa, togli le monete cedute dal tuo totale e segna i punti o l'indizio guadagnati.

Prendi quello che hai acquistato e lo metti nello zaino, poi saluti il commesso ed esci verso il **140**.

## 277

Scegli ora dove vuoi andare:

alla tenda del faraone (**228**), alla tenda dello svago (**19**), alla tenda del cibo (**51**) o in una tenda qualsiasi (**249**).

Oppure scegli di andare in altri accampamenti:

accampamento 1 (**70**), accampamento 3 (**197**), accampamento 4 (**208**),

accampamento 5 (**292**), accampamento 6 (**49**), accampamento 7 (**149**),

accampamento 8 (**302**), accampamento 9 (**129**), accampamento 10 (**242**).

## 278

Ti auguri di aver fatto la scelta giusta, ma aprendo la porta noti un lungo corridoio e quindi ti tranquillizzi. Oltrepassi la soglia e cominci a camminare, quando improvvisamente la porta ti si chiude alle spalle. Incominci a temere per la tua vita, sai di non poter più tornare indietro, ma continui la tua marcia e, fortunatamente, non accade null'altro fino a che giungi alla fine del corridoio. Qui trovi un bivio di cui una diramazione porta a destra

verso il **32**, l'altra porta a sinistra al **137**. Compi la tua scelta rapidamente, il tempo che ti resta non è molto, le ferite che hai sul corpo sono sufficientemente gravi!

### 279

Il faraone termina la sua lettura ed ora rivolge il suo sguardo verso di te dicendo: «Cosa pensi di fare di me se non mi ucciderai? Io non sono di questo luogo né di questa epoca, questo l'ho capito. Non posso continuare a vivere qui, ma non posso nemmeno tornare perché, da quello che ho capito, soltanto chi ci ha portato qui, i tuoi nemici, possono riportarci indietro». «È così, hai ragione, ma nulla mi impedisce di sconfiggere anche chi ti ha portato qui, chi vi ha portato qui ed ottenere i mezzi per riportarvi indietro». «Quanto tempo sarà necessario?» «Non ho idea, potrebbe essere un giorno, un mese, dieci anni, potrebbe essere mai. Hai però da una parte la certezza della morte e dall'altra la speranza, seppur flebile, di un ritorno a casa nello stesso momento in cui te ne sei andato». Il faraone annuisce ed accetta di restare con te. Ti dona anche una spilla con sopra dipinto un foglio di papiro (segna questo sigillo nelle note). Lo affidi ai tuoi soldati perché gli trovino un posto tra i prigionieri mentre tu ti dirigi al paragrafo **312**.

### 280

La tenda è molto piccola ed il macchinario che permette una chat casuale visiva occupa così tanto spazio che a malapena si può entrare in due nella tenda. Per tua fortuna non c'è nessuno che ti possa contendere lo spazio. Entri nella chat ed inizi la connessione. Dopo pochi minuti sei messo in contatto con la prima persona: si tratta di una vecchia signora sulla ottantina. Ti meravigli del fatto che una signora così anziana utilizzi questo tipo di tecnologia e le manifesti questo tuo stupore. Lei ti risponde soltanto con un sorriso, poi incominciate a chiacchierare e, dato che hai un'interlocutrice che ha vissuto molto, le chiedi di raccontarti un poco della storia che lei ha vissuto. Molto cordialmente lei ti risponde raccontando tutto il periodo della guerra civile, generatosi dopo l'approdo su Marte e la conclusione di tutte le guerre con il prevalere di Du' Buste, che ancora oggi è al potere supremo. La signora non si dilunga molto sui particolari e non ti racconta nulla di quello che tu non sai già, probabilmente è una sostenitrice di Du' Buste o ha paura delle ripercussioni che subirebbe raccontandoti di più. Dopo qualche altro discorso, di scarso interesse, esci dalla chat e vai verso il **9**.

### 281

La tenda del faraone è molto ben riconoscibile per il suo lusso che si oppone alla trasandatezza delle altre. Dentro la tenda c'è ancora il faraone, in lacrime, sopra il suo pagliericcio. Gli rivolgi la parola: «Cosa ti turba? Un uomo del tuo calibro non dovrebbe piangere come un bambino» lui singhiozza e risponde «La battaglia è stata persa, molti uomini non potranno essere seppelliti in patria, io non ho potuto fare nulla, i miei figli come vivranno senza di me?». Apri la bocca per cercare di tranquillizzarlo, ma la sua mossa è fulminea: afferra un kriss malese poggiato lì vicino e con esso si squarcia il ventre. Non c'è nulla da fare: quell'uomo ora giace morto sul suo pagliericcio. Estrai l'arma dal suo ventre e fai pulire il cadavere per poi seppellirlo con gli altri. Vai al **27**.

## 282

Aspetti che arrivino tutti e poi accendi il motore, decolli e ti stabilisci sulla nuova rotta. Ora c'è un po' di più da viaggiare ed allora metti il pilota automatico e ti fai un sonnellino. Dopo circa sei ore sei arrivato in prossimità della tua destinazione e ti prepari all'atterraggio. Vai al **196**.

## 283

Ti dirigi verso il piccolo ristorante ed osservi quello che offre. Ci sono molti dolci (brioche, torte, crostate...), ma anche molti cibi salati (patatine, salatini, pizzette, focacce, panini, tramezzini...). Sei indirizzato ad acquistare una pizzetta e scegli un trancio di pizza al tonno. Paghi 5 D.B. e prendi il trancio di pizza ancora caldo. Ti siedi ad un tavolino e mangi lentamente il tuo spuntino guadagnando così 16 punti sazietà. Ora vai al **233** per continuare il tuo viaggio.

## 284

Entri nella tenda che funge da negozio, dove ti accoglie un signore di mezza età con un sorriso ed un caloroso "buongiorno". Se hai degli oggetti da vendere fallo subito cancellando il nome dell'oggetto venduto e aggiungendo il numero di D.B. guadagnati (il prezzo è quello che ti era stato indicato quando hai trovato l'oggetto). Dopo aver venduto osserva se ti interessa qualcosa tra la lista di oggetti presente:

Una mela gialla	2 D.B.	+7 punti sazietà
Una trottole	16 D.B.	+32 punti felicità
Una trota salmonata	52 D.B.	+27 punti sazietà
Una fetta di torta alle arance	5 D.B.	+12 punti sazietà
Una forma di ricotta	15 D.B.	+20 punti sazietà
Un piccolo fumetto	9 D.B.	+40 punti felicità

Una volta terminati anche gli acquisti vai al paragrafo **312**.

## 285

Entri nella tenda dove ci sono tutte le pillole di rifornimento dell'esercito e guardi se c'è qualche cosa che ti possa interessare. Trovi un barattolo con un buon menù e lo prendi, poi ne prendi altri per gli allergici ed un altro ancora per le evenienze. Il resto, che non ti serve, lo prendi comunque (segnalo nelle note) in questo modo potrai rivenderlo al prossimo negozio. Segna anche il suo prezzo: 60 monete, quando lo venderai ti daranno quei soldi, né di più né di meno. Disponi tutto per bene nel tuo bellissimo zainetto che ormai ti accompagna sempre ed esci dalla tenda, dirigendoti verso il **224**.

## 286

Esci dall'accampamento con una zappa ed una pala per poter trapiantare le piccole piantine ricevute da Ugolino. Fai una bella buca e ci metti la prima, poi un'altra, poi un'altra. Speri di finire presto la campagna su Venere per poter tornare a casa, la tua piccola e disordinata casetta. Ha un piccolo giardinetto ed una porticina ti fa entrare nel salotto, senza nessun ingresso, poi c'è la cucina, il bagno e la tua camera. Sei un tipo abbastanza disordinato e la tua casa ti rispecchia, anche se spesso metti in ordine dopo pochi giorni tutto è da capo. Tornando alla piantagione, hai quasi finito di trapiantare tutte,



quando ti sembra di vedere degli Egiziani un po' più in là, vicino a delle rocce. Fai il più presto possibile e torni all'accampamento. Vai al **123**.

### **287**

È uno degli infermieri che corre a darti la notizia: un medico si è barricato in una stanza con un paziente e lo tiene sotto tiro con una pistola al laser. C'è bisogno del tuo intervento immediatamente, dunque lasci tutto quello che stavi facendo e ti dirigi dove si trova ora il medico. Dalle finestre della stanza si può vedere dal corridoio cosa succede e ti accorgi anche di un'entrata dal retro. Quella porticina dà su un'altra stanza a cui si può accedere dall'altro corridoio ed il medico non si sta preoccupando di questa porta. Devi prendere una decisione sul metodo di agire: preferisci entrare dal retro e cercare di prenderlo di sorpresa oppure preferisci entrare dalla porta normale cercando di parlargli e di farlo ragionare? Se scegli la prima opzione vai al **170** altrimenti al **45**.

### **288**

Apri cautamente la porta, dubitando per la tua incolumità. Essa si apre su un corridoio piuttosto lungo, questo ti rincuora ed incominci a marciare. Improvvisamente la porta alle tue spalle si chiude, capisci di non poter più tornare indietro, ma non noti neppure alcun indizio che ti faccia temere. Dopo circa cinque minuti senti il pavimento vacillare fortemente sotto i tuoi piedi ed in pochi istanti si sbriciola sotto il tuo peso, facendoti precipitare verso il basso. Non riesci a fare nulla per evitare la caduta, molto lunga, e termini la tua avventura schiantato al suolo, circa cento metri più in basso, nelle viscere di questo pianeta.

### **289**

«Mi volete per caso spiegare perché ora mi volete rinchiudere qui dentro? Perché mi avete attirato qui con questo lurido inganno?». «Lurido? Intanto ci sei cascato. Abbiamo bisogno di te per contrattare con Du' Buste, lei vi vuole entrambi e noi attualmente vogliamo la sua alleanza, in barba agli altri quattro dei sette miti creatori! Non ti rendi conto? Sei la nostra merce di scambio più preziosa! Certo, insieme a Sad Frog, ma anche lui a quest'ora sarà finito nello stesso tranello nella sua landa desolata». I due chiudono ora il lucchetto e ti lasciano nella cella. Rimani solo con l'ologramma del tuo amico per molto tempo, troppo per il tuo fisico. Muori di sete appena dopo il sesto giorno. "Fine dell'avventura"

### **290**

Cosa vuoi fare ora nell'accampamento? Potrai trovare sempre qualche indizio interessante. Andare alla tenda del faraone (**213**), trapiantare (**53**), partecipare alla gara di scacchi (**268**), visitare il negozio (**176**)

Se invece vuoi affrontare un altro esercito ad un altro accampamento sceglilo ora:

Accampamento 1 (**100**), accampamento 2 (**74**), accampamento 3 (**267**),  
accampamento 4 (**107**), accampamento 5 (**253**), accampamento 6 (**13**),  
accampamento 7 (**297**), accampamento 9 (**102**), accampamento 10 (**91**).

## 291

Ed ora dove altro vuoi andare?

Alla tenda del faraone (198), alla tenda-prigione (43), alla tenda del cibo (207) o alla tenda delle armi (171).

Puoi anche cambiare accampamento:

accampamento 1 (70), accampamento 2 (262), accampamento 4 (208),  
accampamento 5 (292), accampamento 6 (49), accampamento 7 (149),  
accampamento 8 (302), accampamento 9 (129), accampamento 10 (242).

## 292

Arrivi in prossimità dell'accampamento. Osservi bene quello che c'è intorno a questo, ma poiché il pianeta non è colonizzato quasi per niente il paesaggio è ancora prevalentemente desertico. La conformazione della zona non ti suggerisce niente, nessuna tattica particolare. Rifletti un bel po', poi ti viene una folle idea: andare all'attacco su di un piede solo! Altrimenti rimane lo schema normale di attacco frontale.

Se attacchi saltando su un piede solo vai al 67, altrimenti vai al 165.

## 293

Ti siedi e ti colleghi mentalmente alla mente del cronista, ascoltando tutto quello che succede, all'inizio Gue sembra ultimo, ma poi si riprende ed arriva primo! Vai a ritirare la vincita, hai vinto 60 monete! Vai ora al 282.

## 294

Appare una chiave che ti scende dolcemente in mano, il vice faraone sembra non essersene accorto e tu la metti nelle note. Però ora l'uomo scoppia di nuovo in lacrime, tu lo consoli, essere tuo prigioniero non è come essere prigioniero di Du' Buste. «Chissà quando riuscirete a recuperare la macchina» dice tristemente. «Non ti preoccupare-rispondi- in qualsiasi momento la recuperiamo se tu sarai vivo potrai tornare nel momento esatto dopo la partenza». Lui incredulo risponde «come è possibile?» «è semplice: con una macchina del tempo si può andare in qualsiasi momento, quindi anche appena dopo la partenza, inoltre non si può invecchiare fuori dalla propria epoca». Il vice faraone ora è più tranquillo e lo saluti andando al 291.

## 295

Apri la porta situata alla tua destra ed osservi per pochi istanti la caverna che si allarga al di là della porta. Entri convinto, sperando di aver fatto la scelta giusta. Il sangue continua a defluire dal tuo corpo verso il suolo e la tua vita se ne sta andando via con esso abbandonandoti in questo luogo dimenticato dal mondo. Trascinandoti giungi fino alla fine della caverna, ma non trovi assolutamente nulla: né una porta, né un passaggio, né un oggetto che ti faccia pensare di aver scelto la porta giusta. Voltandoti per tornare indietro vedi apparire una figura mascolina che conosci bene: si tratta di Sandokan. «Ugolino, la scelta non è stata la corretta. Ce la farai a sopravvivere ancora?», sai che la risposta è retorica e dunque non rispondi, ma ti accomodi dolcemente sul suolo freddo della caverna ad aspettare la tua morte. Non hai più alcuna forza per ricompiere il tragitto in senso

contrario. Chiudi gli occhi e dopo poco accogli con gioia la fine dell'agonia ed il rilassamento completo del tuo corpo. La tua avventura finisce qui.

### 296

Stai per uscire quando noti un reparto interessante, prendi un libro che ti pare bello, ma quando lo sposti lo scaffale slitta e ti fa vedere una scaletta che scende giù. Senza indugio scendi le scale, curioso di esplorare quel passaggio segreto. Scendi le scale calandoti sempre più nel buio di una specie di grotta. Arrivato giù si accende la luce e vedi una vasta stanza ricavata nella pietra, grande tanto da contenere moltissime cose. Noti però con tristezza che è stata usata da falsari, perché in giro ci sono monete false ed al centro un macchinario che le produce. Pensi ad una sorpresa per liberarsi dei falsari: rompi tutte le monete già fatte, poi bruci il macchinario e lasci un biglietto nella stanza ormai vuota. Scrivi «La polizia ha scoperto il vostro covo, se sarete visti entrare nel suddetto luogo sarete subito arrestati per l'attività di falsari». In questo modo ti sei guadagnato il covo. Ora guardi se fuori non ti vedono, alzi la botola ed esci. Rimetti il libro a posto e saluti la bibliotecaria. Vai al **12**.

### 297

Questo nuovo accampamento è disposto al centro di una piccola pianura, posta su di un piccolo altipiano. Dalla base dell'altipiano ragioni con il tuo esercito sul quale sia la tattica migliore. I tuoi esploratori hanno riferito che la zona è libera da sentinelle, ma una volta saliti sull'altipiano si è subito visibili alle sentinelle dell'accampamento. Sicuramente questo vi offre una buona possibilità di agire senza essere attaccati mentre salite e siete più vulnerabili. I nemici vi vedrebbero soltanto una volta giunti in cima, quindi in luogo pianeggiante. In pianura non si può sfruttare molto per attuare tattiche particolari, quindi ti vengono in mente solo due opzioni: attaccare di notte od attaccare di giorno. Se scegli di aspettare il calare delle tenebre vai al **177**, se invece vuoi attaccare ora vai al **121**.

### 298

Entri nella tenda del faraone e trovi un tizio, sicuramente non un soldato perché non sembra egiziano, comunque da solo potrebbe farti poca cosa. Lo saluti e gli chiedi chi è, lui non solo non risponde, ma non si muove nemmeno, rimane fermo come quando sei entrato tu. Lo saluti di nuovo, ma niente, non risponde. Provi a passargli una mano davanti agli occhi, come si fa per "disimbambolare" qualcuno, e quello ...  
... non da nessun segno, rimane imbambolato, come se fosse indifferente a tutto quello che gli sta intorno. Vai al **36**.

### 299

Mentre stai nuovamente per uscire scende dal cielo una chiave rossa, di splendida fattura, che si va a posare sulla tua mano aperta. La osservi per un attimo rigirandola tra le mani, non è tanto pesante ed è stata fabbricata con un metallo speciale presente solo su Venere ed in minima parte. Prendi il tuo zainetto e ci metti dentro la chiave, insieme a tante altre cianfrusaglie. Per l'ennesima volta ti avvicini all'uscita e finalmente esci senza che qualcuno o qualcosa ti fermi. Vai al paragrafo **140**.

### 300

Qualcuno ti desta versandoti un liquido sulle ferite. Inizialmente non riesci a vedere di chi si tratta e che cosa stia accadendo, ma poi ricordi di trovarti nella caverna e ricordi anche di essere stato tramortito. Intorno a te si affaccendano le due ragazze di prima: Cowelle e Afrondhir la Rossa, noti che riescono in modo eccellente a curarti le ferite. Il macchinario non è più nella grotta... «Cosa mi è successo? Chi mi ha tramortito e chi ha rubato il macchinario?», chiedi impaziente, ancora disteso al suolo. «I due ragazzi ci hanno teso un inganno: mentre noi combattevamo uno l'altro si è materializzato qui e, dopo averti colpito ha fatto sparire la macchina del tempo che avevano utilizzato». «Una macchina del tempo? Geniale! E ora dove sono finiti? Li avete presi?» «Purtroppo no, ci sono sfuggiti ed a quel punto siamo accorse a vedere come stavi. Appena in tempo per salvarti la vita, a quanto pare» entrambe ti rivolgono un sorriso dolce e ti aiutano a rimetterti in piedi.

Ora possiedi nuovamente tutta la tua forza e con loro ripercorri in senso contrario tutte le gallerie, fino ad uscire finalmente all'aria aperta, nel luogo dove avevi combattuto prima. Il tuo esercito ti acclama e tutti insistono per portarti in trionfo sulle loro spalle. Gioisci con loro per la liberazione del pianeta, infatti sei venuto a sapere che anche Sad Frog ha completato la sua impresa, ma sai che la vittoria non è ancora completa, ci sarà da combattere contro Du' Buste e contro questi suoi nuovi alleati ancora per molto tempo. Ora però non conviene pensare a queste tristezze, goditi la tua vittoria e brinda con i tuoi soldati fino a tarda notte, danzando e cantando la felicità di essere vivi!

Congratulazioni campione! Ricorda che se non l'hai ancora fatto puoi provare a vivere l'avventura di Sad Frog o puoi riprovare quella di Ugolino. A presto, non perderti il prossimo racconto-gioco di Sad Frog, che uscirà probabilmente entro giugno 2012: Sad Frog alfa!

### 301

Ti dirigi nel deserto di Venere, intorno all'accampamento, per donare un po' di ossigeno a questo pianeta. Trovi una ragazza su di una sdraio che prende il sole. Non la disturbi ed incominci a trapiantare. Metti le piante belle in ordine, con la distanza tra loro sempre uguale. La ragazza intanto ti osserva attentamente, incuriosita su quello che stai facendo. Tu te ne accorgi e vai a presentarti «Piacere, Sad Frog» al che la ragazza risponde «Io sono Claria ed il piacere è tutto mio». Finisci di trapiantare e poi ti siedi vicino a lei.

Chiacchierate del più e del meno: della dominazione di Du' Buste, dell'esercito egiziano, del perché Du' Buste è così forte e tu, pur vincendo spesso, non la batti mai... La ragazza poi si mette a dormire e tu torni all'accampamento al **255**.

### 302

Eccoti dunque giunto all'accampamento numero 8, l'esercito si prepara alla battaglia mentre tu ragioni sulle tattiche da utilizzare. L'esercito egiziano si sta schierando davanti al suo accampamento, noti i loro cavalli ben addestrati ed i loro soldati ben armati, ora ti viene in mente una tattica per poter sopraffarli. La tattica consiste in spostamenti veloci: l'ala centrale va contro la centrale avversaria, la sinistra e la destra si uniscono e prima distruggono la destra avversaria, poi la sinistra. Quindi la cavalleria delle due ali (destra e sinistra) si unisce dietro l'avversario mentre i fanti gli vanno a lato. Un'altra strategia ti

viene in mente: sposti dall'ala centrale dei soldati in quelle laterali, poi le laterali si scontrano singolarmente con le laterali avversarie, dopo si mettono ai lati della centrale avversaria. Se scegli la prima strategia vai al **178**, se segui la seconda al **68**, se vuoi combattere normalmente vai al **93**.

### 303

Zoppichi miseramente verso la stanza posta appena vicino alla caverna dove si trova il mostro, perdi molto sangue e ti senti particolarmente debole. Nella stanza ci sono due porte con due sfingi, una davanti ad ogni porta. Sul pavimento è inciso questo enigma:

*Solo una porta ti condurrà alla salvezza*

*Solo una sfinge ti dirà la verità*

*Se la scelta saprai far con certezza*

*Tu ne otterrai l'immunità*

*Chiedi quello che vuoi alle sfingi, ma sappi che colei che dice il vero non è forzatamente di fronte alla porta corretta, sappi che una sola domanda può essere posta ad una soltanto delle sfingi e che dopo averla posta devi sapere quale porta scegliere.*

Si tratta del solito, vecchio enigma. Se riesci a trovare la domanda che ti porterà a sapere qual è la porta che non ti farà morire vai al **134**, altrimenti al **229**.

### 304

Aspetti con calma che l'Egiziano arrivi. Quando arriva, annuncia che ha un messaggio da parte del faraone: «Non siamo pronti a sostenere qualsiasi tipo di attacco, perderemmo in qualunque caso, quindi il nostro pensiero è arrivato alla soluzione della resa. Ci arrendiamo». Tu pensi al da farsi e fai trasmettere il messaggio ricevuto anche all'esercito. Non sai bene che fare, potrebbe essere una trappola, ma potrebbe anche non esserla. Decidi tu: vai al **23** se accetti la proposta, vai al **195** se la rifiuti.

### 305

Ti allontani dall'accampamento per trapiantare gli arbusti speciali. Il panorama è tutto desertico, non c'è alcun tipo di vita. Cammini e cammini e trovi un bello spiazzo per trapiantare. Là vicino ci sono dei vecchietti, stanno cantando e suonando. Tu non li disturbi e trapianti gli arbusti. Man mano che ne pianti i vecchietti sembrano più contenti, poi quando hanno finito la canzone si inchinano e dicono: «Grazie mille a voi tutti, nostro numeroso pubblico! Notiamo che il nostro gruppo rock sta avendo successo, grazie mille!». Inizialmente non capisci cosa stiano dicendo, poi ti accorgi che si stanno rivolgendo ai sassi ed alle piante, li hanno scambiati come pubblico! Poveretti, magari si stanno immaginando di essere su di un palco a tenere un concerto. Tu, appena hai finito, ascolti le loro canzoni e li applaudi. Sono molto contenti del numeroso pubblico, per continuare a sollevarli vai pure a chiedere loro un autografo. Sono entusiasti ed uno piange dalla commozione, è meglio non dire loro che suonano a pietre e piante. Li ringrazi, fai loro i complimenti e te ne torni al **263**.

### 306

Cammini e cammini e dopo un po' di minuti passati a camminare arrivi al cancello che si vedeva prima e che pensavi fosse molto più lontano. Quando ci arrivi lo ammiri per un

po'. Che magnifico e possente infatti è questo cancello! È tutto fatto di ferro dorato ed è alto almeno dieci volte te. Esso chiude completamente il passaggio tra due montagne e probabilmente al di là è racchiuso qualcosa di importante, qualcosa che forse appartiene a Du' Buste e che è necessario per lei. Spingi con forza il cancello per vedere se si apre, ma purtroppo non si muove. Ora che lo osservi meglio ci sono dieci serrature che prima non avevi viste, sembrano quasi sbucate dal nulla. È evidente quindi che servono dieci chiavi per aprirlo. Se le hai puoi andare al **135**, altrimenti vai al **224** e trovale.

### 307

Entri nella tenda ed una vasta gamma di videogiochi ti accoglie. Ci sono sia i videogiochi più primitivi da attaccare al TV, sia quelli recenti con gli occhiali 3DVG (three dimensions video games) e tutti gli accessori. Infatti ora puoi vivere le avventure come se ci fossi dentro, gli occhiali ti permettono di vedere lo spazio intorno a te, gli accessori servono per giocare, per esempio al "Combattimento di gladiatori" ci saranno delle armi. I videogiochi vengono salvati digitalmente sugli occhiali, senza aver bisogno di supporti materiali come i vecchi CD. Prendi degli occhialini e scegli il gioco di "Tomp Traider XXXIV" e cominci l'avventura, hai come accessorio un'arma al laser. Ti arrampichi sulle rocce, che anche se sono virtuali le senti come se fossero sotto i tuoi piedi. Inoltre anche se nel gioco cammini per tre chilometri nello spazio reale non ti sposti. Arrivato in cima alla montagna ti trovi alle prese con dei nemici a cui spari, ma sono troppi e allora perdi la partita. Ti togli gli occhiali e li rimetti a posto, dove erano prima. Ti sei molto divertito ed hai fatto attività fisica. Ora lasci la tenda e vai al **255**.

### 308

«Publius Magnus! Tu puoi capire come sconfiggere quest'uomo, accorri in mio aiuto!» urla ripetutamente ad alta voce, sperando che egli possa sentirti e, soprattutto, che abbia intenzione di venire a salvarti da questo enorme guaio. Continui nel frattempo a difenderti dal vecchio sapendo che la tua unica speranza è riposta in quell'uomo che hai visto pochissime volte e di cui non conosci quasi nulla. Dopo una decina di minuti che chiami senza risultati, il vecchio afferma ridendo «Publius Magnus avrà altro da fare che pensare a te, magari si trova con la sua cara Afrondhir la Rossa e di te non gliene importa proprio nulla! Ah ah ah ah. Credevi si preoccupasse più di te che di se stesso?». «Saresti tu a doverti preoccupare!» esclama una voce che ti è nota. Entrambi vi voltate e notate la figura alta di Publius Magnus che si staglia pochi passi dietro di voi. Il tuo nemico non esita ad avventarglisi contro lasciandoti libero. Ti accasci al suolo sfinito, vai al **202**.

### 309

... Ugolino! «Che ci fai qui?» «Ero venuto a salutarti, è così che mi accogli?» «Oh scusa, stavo schiacciando un pisolino». Vi abbracciate calorosamente e gli chiedi come sta andando dalla sua parte. Scopri che anche lui sta andando abbastanza bene ed ha conquistato il tuo stesso numero di accampamenti. «Beh, bravo! Se continuiamo così ce la faremo presto a ripulire Venere dalla dominazione di Du' Buste!» gli dici. «Ma ricorda che Du' Buste ha un esercito pressoché infinito! Crea sempre nuovi androidi e ora si mette anche a prelevare eserciti dal passato!». È vero, siete piuttosto scarsi rispetto a Du' Buste:



lei ha un impero e guadagna con le sue scorribande e con le tasse, voi no, l'esercito è puramente volontario e può succedere che qualcuno si ritiri. Vai al **201**.

### 310

Il sentiero è molto stretto ed è costeggiato dai due lati dalle montagne. Affretti il passo in modo da giungere più in fretta verso il tuo ignoto fine. Ai tuoi lati le montagne si avvicinano sempre di più al sentiero che alla fine si infila in una galleria scavata nella roccia del monte di sinistra. Ti fermi a riprendere fiato ed aspetti che i tuoi occhi si abituino all'oscurità del cunicolo. Le pareti sono innaturalmente lisce, ma per nulla umide, piuttosto secche ed arse. Riprendi la marcia con passo spedito fino a che giungi in prossimità di un trivio. La galleria si divide in tre e non sai dove devi dirigerti. Ci sono tre indicatori: tre placchette colorate e luminose si trovano a lato di ogni galleria. La prima è nera, la seconda è fuxia, la terza è blu, ma altre indicazioni non ce ne sono. Anche sporgendosi ad osservare le gallerie non si può distinguere dove terminano. Devi compiere una scelta al buio ed in fretta, l'unico ragionamento che puoi fare è collegato alle targhette. Prosegui nella direzione della galleria contrassegnata con la targhetta nera (**203**), di quella con la targhetta fuxia (**189**) o di quella con la targhetta blu (**85**)?

### 311

L'atterraggio non risulta troppo difficoltoso: la zona che hai scelto è tutta pianeggiante. Apri i portelloni e fai uscire i soldati. Scendi anche tu a dare loro una mano a scaricare i bagagli ed i pacchi di armi e cibarie. Mentre loro si dividono armi e cibo tu chiudi l'astronave e la celi alla vista rendendola invisibile per precauzione. Sai che nel Mirasun ci sono ben dieci accampamenti e ne possiedi anche una mappa che ti risulta molto utile ora per decidere dove dirigerti primariamente.



### 312

Hai terminato di esplorare una zona dell'accampamento, ora cosa desideri fare?

Andare alla tenda del faraone (**162**), andare alla tenda del cibo (**126**), andare alla tenda delle armi (**183**), andare al negozio (**284**) oppure trapiantare (**22**).

Puoi anche cambiare accampamento, se hai esplorato a sufficienza questo qui:

Accampamento 1 (**100**), accampamento 2 (**74**), accampamento 3 (**267**),

accampamento 4 (**107**), accampamento 5 (**253**), accampamento 6 (**13**),

accampamento 7 (**297**), accampamento 8 (**5**), accampamento 10 (**91**).

### 313

Entri nel negozio e ti accoglie un signore con barba e capelli entrambi un po' bianchi e un po' castani. Se hai qualcosa da vendere segnato nelle note vendilo e poi guarda se dalla lista ti interessa qualcosa:

Una cotta di maglia	105 D.B.	+12 punti felicità
Un elmo di seconda mano	60 D.B.	+11 punti felicità
Un elmo modello de luxe	110 D.B.	+13 punti felicità
Un gladio	95 D.B.	+11 punti felicità
Una tunica verde con le greche verde scuro	70 D.B.	+15 punti felicità
Un idolo maya	250 D.B.	+20 punti felicità

Compra quello che ti interessa e segna i punti nell'apposita casella poi detrai i soldi spesi dal tuo totale. Vai al **275**.